

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI  
METODE PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B  
TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KORIPAN  
PONCOSARI SRANDAKAN BANTUL**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh  
Istina Prabawati  
NIM 09111241016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL KORIPAN PONCOSARI SRANDAKAN BANTUL” yang disusun oleh Istina Prabawati, NIM 09111241016 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I,

  
Dr. Ishartiwi  
NIP. 19601001 198601 2 001

Yogyakarta, November 2013  
Dosen Pembimbing II,

  
Martha Christianti, M. Pd.  
NIP.19820523 200604 2 001

### **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, November 2013

Yang menyatakan,






Istina Prabawati  
NIM 09111241016



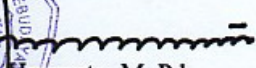
## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KORIPAN PONCOSARI SRANDAKAN BANTUL" yang disusun oleh Istina Prabawati, NIM 09111241016 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Desember 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ishartiwi	Ketua Penguji		2 / 2014
Muthmainnah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		6 / 2014
Dr. Enny Zubaidah, M. Pd.	Penguji Utama		8 / 2014
Martha Christianti, M. Pd.	Penguji Pendamping		9 / 2014

Yogyakarta, 15 JAN 2014  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP. 19600902 198702 1 001



## **MOTTO**

*“Jika ingin menjadi sukses, kita harus melakukan apa yang orang-orang sukses*

*lakukan yaitu membaca dan menjadi kaya (Burke Hedges)”*

*“...barang siapa bertaqwa kepada Allah, niscaya Dia akan mengadakan baginya*

*jalan keluar. Dan memberinya rezeki dari arah yang tak disangka-sangka...”*

*(Q.S. Ath-Thalaq: 2-3)*

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sugeng dan Ibu Ngadini yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan doa sepanjang waktu.
2. Almamaterku Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, nusa dan bangsaku.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI  
METODE PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B  
TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KORIPAN  
PONCOSARI SRANDAKAN BANTUL**

Oleh  
Istina Prabawati  
NIM 09111241016

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui metode permainan kartu huruf di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan Poncosari Srandakan Bantul.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart dengan dua siklus, setiap siklusnya tiga kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan subjek anak kelompok B TK ABA Koripan yang berjumlah 19 anak. Objek penelitian berfokus pada peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui metode bermain kartu huruf. Metode pengumpulan data menggunakan observasi *checklist*, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan sebesar 12,85% pada akhir siklus I dan pada akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 40,60%. Peningkatan kemampuan membaca permulaan ini terlihat dari anak sudah mampu membaca gambar, mampu menunjuk dan menunjuk simbol huruf yang diminta, mampu membaca kata sederhana dan membunyikan huruf yang ada dalam kata, mampu menghubungkan gambar dengan kata, mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta, mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Langkah-langkah penerapan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak yaitu dengan menggunakan permainan kompetisi kelompok, guru memberikan penjelasan tentang huruf abjad, serta pemberian penghargaan secara verbal dan tepuk tangan kepada kelompok yang menang.

Kata kunci: *membaca permulaan, metode permainan kartu huruf*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat, petunjuk, dan kelancaran, sehingga skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Metode Permainan Kartu Huruf di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan Poncosari Srandakan Bantul” ini dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat berjalan baik atas bantuan banyak pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

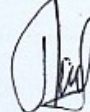
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memfasilitasi demi kelancaran penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Ishartiwi selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Ibu Martha Christianti, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran.
6. Ibu Nasyiatun Ni'mah, S. Pd. selaku Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan Poncosari, Srandakan, Bantul yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Kasiyem, S. Pd. selaku guru kelompok B Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan Poncosari, Srandakan, Bantul yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
8. Guru dan karyawan TK ABA Koripan yang bersahaja.

9. Bapak, Ibu, kakak dan adikku tercinta yang telah memberikan semangat, dan doa.
10. Sahabat-sahabatku mahasiswa S1 PG PAUD angkatan 2009 yang telah menemani perjuangan selama ini.
11. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini tentunya masih terdapat berbagai kekurangan, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, November 2013

Penulis



Istina Prabawati

NIM. 09111241016

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Definisi Operasional .....	9

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
2. Karakteristik Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....	13
B. Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....	17
1. Kompetensi Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun .....	17
2. Kemampuan Membaca Permulaan.....	22
3. Metode Pembelajaran Membaca Permulaan.....	27



C. Permainan Sebagai Metode Pembelajaran .....	30
1. Karakteristik Bermain sebagai Metode.....	32
2. Manfaat, Tujuan dan Fungsi Bermain .....	34
D. Kajian Kartu Huruf .....	36
E. Permainan Kartu Huruf .....	38
F. Kerangka Pikir .....	41
G. Hipotesis .....	43

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	44
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	44
C. Waktu dan Tempat Penelitian .....	45
D. Model Penelitian .....	45
E. Rencana Tindakan Penelitian .....	46
F. Metode Pengumpulan Data .....	50
G. Instrumen Penelitian.....	52
H. Teknik Analisis Data .....	53
I. Kriteria Keberhasilan .....	54

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi.....	56
B. Deskripsi Kemampuan Membaca Permulaan Anak.....	57
1. Deskripsi Kemampuan Awal Sebelum Tindakan .....	57
2. Deskripsi Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I.....	60
3. Deskripsi Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II .....	76
C. Analisis Data Kemampuan Membaca Permulaan Anak .....	89
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	93
E. Keterbatasan Penelitian .....	97

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	98
B. Saran .....	99
DAFTAR PUSTAKA .....	100
LAMPIRAN.....	102

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak .....	52
Tabel 2. Rubrik Penilaian HasilObservasi.....	53
Tabel 3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara.....	53
Table 4. Hasil Observasi Kemampuan Awal sebelum Tindakan .....	58
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus I .....	69
Tabel 6. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Siklus I .....	72
Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus II .....	85
Tabel 8. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Siklus II.....	87
Tabel 9. Analisis Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak .....	91

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Contoh kartu huruf dan media gambar yang digunakan .....	10
Gambar 2. Contoh LKA .....	10
Gambar 3. Skema Kerangka Pikir .....	43
Gambar 4. Siklus Kemmis & Mc. Taggart .....	45
Gambar 5. Grafik 1 Kemampuan Anak Sebelum Tindakan .....	60
Gambar 6. Grafik 2 Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus I .....	72
Gambar 7. Grafik 3 Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Siklus I.....	73
Gambar 8. Grafik 4 Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus II.....	87
Gambar 9. Grafik 5 Data Rata-rata Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan .....	92



## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Perijinan Penelitian .....	103
Lampiran 2. Pedoman Pelaksanaan Metode Permainan Kartu Huruf .....	109
Lampiran 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	118
Lampiran 4. Hasil Wawancara Pra-tindakan.....	119
Lampiran 5. Hasil Wawancara Siklus I .....	120
Lampiran 6. Hasil Wawancara Siklus II .....	121
Lampiran 7. Hasil Observasi Pra-tindakan .....	122
Lampiran 8. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus I.....	124
Lampiran 9. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus I.....	127
Lampiran 10. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus I.....	130
Lampiran 11. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 1 Siklus II.....	133
Lampiran 12. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus II.....	136
Lampiran 13. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 3 Siklus II.....	139
Lampiran 14. Tabel Rubrik Penilaian Lembar Observasi.....	143
Lampiran 15. Hasil Observasi Sebelum Tindakan.....	145
Lampiran 16. Hasil Observasi Siklus I.....	146
Lampiran 17. Hasil Observasi Siklus II .....	147
Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	148
Lampiran 19. Foto Penelitian .....	153

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Melalui pendidikan manusia akan memperoleh beberapa pengetahuan dan keterampilan-keterampilan hidup. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan perlu mendapatkan perhatian agar dapat berjalan optimal, terutama pendidikan untuk anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai pada usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Th 2003, pasal 1 ayat 14 tentang Sisdiknas). Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan sebab anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, maupun moral-agama.

Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui tiga jalur pendidikan yaitu pendidikan formal, non formal dan informal. Taman kanak-kanak termasuk dalam jalur pendidikan non formal. Menurut M. Ramli (2005: 185) masa usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa-masa kehidupan manusia dengan rentang usia empat sampai enam tahun. Pada usia 0-6 tahun anak perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak

dapat berkembang optimal, baik aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral agama maupun aspek sosial emosionalnya.

Kelima aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Meskipun demikian bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak terutama dalam membantu seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengungkapkan segala keinginannya maupun ide-idenya kepada orang lain, hal ini mempengaruhi perkembangan anak. Bahasa akan membantu anak untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru dari berinteraksi dengan orang lain tersebut.

Bachtiar Bachri (2005: 4) mengelompokkan pengembangan bahasa menjadi dua yaitu; mendengar dan berbicara, serta membaca dan menulis. Hal ini juga dikemukakan oleh Soemiarti Patmonodewo (2003: 29) yakni terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yaitu bahasa yang bersifat pengertian atau reseptif yang meliputi mendengar dan membaca; serta bahasa yang bersifat pernyataan atau ekspresif yang meliputi berbicara dan menulis. Kemampuan berbahasa khususnya kemampuan membaca dan menulis pada anak usia TK tidak sama dengan kemampuan membaca dan menulis usia dewasa. Kemampuan membaca dan menulis anak menurut Slamet Suyanto (2005b: 168) masih pada tahap membaca dan menulis permulaan. Pada tahap permulaan ini anak membutuhkan berbagai stimulasi untuk membaca dan menulis permulaan, misalnya saja pengetahuan tentang huruf-huruf alfabet, berbagai gambar yang menarik untuk menstimulasi anak mengenal simbol-simbol dan lain sebagainya.

Penelitian ini menggunakan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan yang merupakan salah satu TK di Dusun Koripan, Kelurahan Poncosari. Di TK ABA Koripan terdapat 2 kelas yang dibagi berdasarkan usianya. Kelas yang pertama merupakan kelas untuk Kelompok A (anak usia 4-5 tahun) dan kelas yang kedua untuk Kelompok B (anak usia 5-6 tahun). Masing-masing kelas diampu oleh dua orang guru. Fokus penelitian ini ditujukan kepada anak-anak Kelompok B yaitu anak yang berusia 5-6 tahun di TK ABA Koripan.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK ABA Koripan, perkembangan bahasa anak sudah berkembang dalam kemampuan mendengar dan berbicara. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung anak-anak mau dan mampu mengungkapkan apa yang anak ketahui. Namun demikian, peneliti menemukan beberapa permasalahan lain yang terkait dengan perkembangan bahasa anak yaitu dalam kemampuan membaca permulaan.

Kemampuan membaca permulaan di TK ABA Koripan belum berkembang dengan baik. Ketika pembelajaran terdapat anak yang kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan kembali simbol huruf yang diperlihatkan guru, dengan kata lain anak kesulitan dalam mengingat huruf yang telah diajarkan. Selain itu kemampuan anak dalam membaca gambar juga masih belum optimal yaitu terlihat ketika guru menunjukkan suatu gambar, dalam hal ini gambar cangkir yang di bawahnya juga terdapat kata tersebut, masih ada anak yang menyebutkan bahwa itu kopi, ada pula yang menyebut bahwa itu gambar teh. Kemudian guru memberi penjelasan bahwa benda yang ada di gambar adalah cangkir dan ketika guru kembali bertanya gambar apa ini (cangkir) ternyata masih ada anak yang

menjawab kopi. Jadi anak masih menyebut sistem itu dengan bahasa kesehariannya, bukan berdasarkan pada kosa kata sederhana yang sebenarnya.

Kemudian ketika guru meminta anak untuk menghubungkan kata “cangkir, ember, dan lilin” dengan gambar, dan ternyata hal ini tidak berhasil dengan baik. Anak-anak masih belum dapat “*niteni*” tulisan yang diberikan. Dengan kata lain masih ada anak yang belum dapat menghubungkan kata dengan sistem atau gambar yang melambangkannya. Oleh karena itu anak memerlukan stimulus agar kemampuan dalam mengidentifikasi kata dan gambar berkembang dengan baik (lihat lampiran 8).

Selain permasalahan tersebut, pembelajaran yang ada masih berpusat pada guru. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung guru lebih banyak memberikan penjelasan-penjelasan pada anak. Permasalahan di atas disebabkan beberapa masalah diantaranya penataan ruang kelas yang harus menyesuaikan kondisi ruang yang tidak terlalu luas untuk 19 anak yang dibagi dalam tiga kelompok kecil, sehingga anak-anak yang duduk di kelompok paling belakang konsentrasinya terpecah. Anak cenderung tidak memperhatikan dan memilih untuk berbicara ataupun bermain dengan teman yang ada di dekatnya. Menurut salah seorang guru di TK tersebut, permasalahan yang terjadi pada anak ada juga yang disebabkan karena daya ingat anak terhadap materi pembelajaran kurang baik, sehingga guru sering kali mengulang-ulang materi yang telah diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran juga belum maksimal, meskipun sebenarnya di TK ABA Koripan memiliki media pembelajaran yang cukup banyak. Hal ini mempengaruhi ketertarikan anak mengikuti pembelajaran. Di sisi



lain penggunaan metode bermain juga masih belum dimanfaatkan secara optimal. Penggunaan metode bermain sebatas untuk meningkatkan motorik anak saja (lampiran 5). Melihat permasalahan yang ada tersebut maka peneliti bersama guru sepakat untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak dengan metode yang tepat, karena membaca ini juga perlu atau bahkan penting untuk bekal anak menempuh pendidikan selanjutnya. Guru dan peneliti akan mencoba meningkatkan kemampuan anak dengan secara bertahap melakukan perbaikan-perbaikan kualitas pembelajaran dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena menurut Moeslichatoen (2004: 25) bagi anak taman kanak-kanak, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

Slamet Suyanto (2005a: 26) menambahkan bahwa pada dasarnya pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajaryang mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Menurut Hurlock (1978: 320), bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan dengan suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Melalui bermain, banyak konsep dasar dan pengetahuan dapat diperoleh seperti konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar belajar membaca, menulis, berhitung, dan pengetahuan lainnya. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan membaca permulaan di atas, peneliti akan berkolaborasi dengan guru untuk menggunakan metode bermain. Metode bermain ini dipilih agar pembelajaran yang ada lebih

menarik dan melibatkan peran aktif peserta didik tanpa adanya tekanan dan paksaan. Metode bermain dalam penelitian ini berbentuk permainan kartu huruf.

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan rasa senang (Sofia Hartati, 2005: 95). Seperti yang diungkapkan oleh Ellah Siti Chalidah (2005: 15) yang mengungkapkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan sukarela dan menggunakan aktivitas fisik-sensorik, emosi, komunikasi dan pikiran. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Penelitian ini menggunakan permainan kartu huruf agar pembelajaran yang ada dapat berjalan aktif, menyenangkan, tanpa mengesampingkan tujuan awal yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Permainan kartu huruf ini merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Sebab anak pada usia 5-6 tahun masih pada tahap pra operasional (Slamet Suyanto, 2005b: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret. Penelitian ini menggunakan kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya, mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan lain sebagainya. Permainan kartu huruf ini memiliki cukup banyak kelebihan diantaranya adalah permainan kartu huruf dapat dikreasikan dengan beberapa cara bermain, media yang digunakan mudah didapat ataupun dibuat, sesuai dengan tahap usia anak yaitu anak belajar menggunakan sesuatu yang dapat anak lihat agar mudah

diingat, serta memberi kebebasan pada anak untuk berekspresi menyusun kata sesuai dengan gagasannya.

Permainan kartu huruf ini harus dikemas sedemikian rupa agar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, sehingga diperlukan metode bermain kartu huruf yang menarik, serta melibatkan peran aktif anak dalam bermain. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi, maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan, Poncosari, Srandakan, Bantul”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang di atas, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu:

1. Kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan belum berkembang sebagaimana mestinya, terutama dalam mengenal simbol-simbol persiapan membaca.
2. Keterlibatan aktif anak masih belum maksimal, sehingga guru masih memiliki peran yang banyak dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak kurang berkesan sehingga anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan daya ingat anak terhadap materi pembelajaran belum optimal.
4. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal.
5. Penggunaan metode bermain hanya sebatas mengembangkan kemampuan motorik anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Permasalahan yang ada masih begitu luas, oleh karena itu peneliti membatasi penelitian ini pada permasalahan pertama yaitu kemampuan membaca permulaan di TK ABA Koripan yang belum berkembang dengan baik, sehingga diperlukan metode yang tepat, dalam hal ini adalah permainan kartu huruf.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan dengan “Bagaimana proses peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui metode permainan kartu huruf di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan, Poncosari, Srandakan, Bantul?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak terutama membaca permulaan dengan cara yang menyenangkan, aktif dan kreatif sejak usia dini.

2. Bagi Guru di Taman Kanak-kanak

Memberikan tambahan informasi bagi guru tentang program yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak terutama kemampuan membaca permulaan.

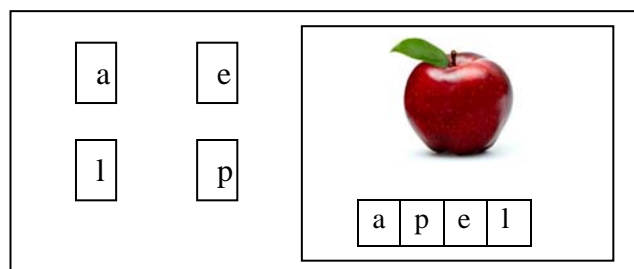
3. Bagi Sekolah

Menambah referensi kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut dalam hal ini TK ABA Koripan.

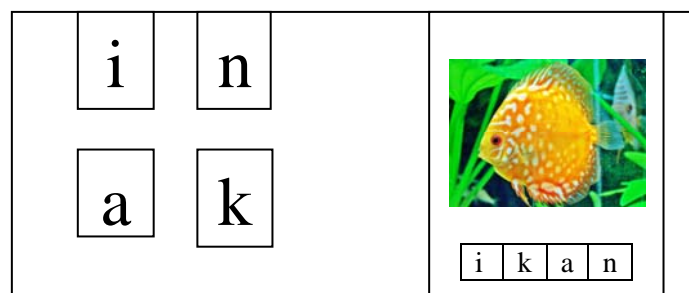
**G. Definisi Operasional**

1. Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini berfokus pada tingkat pencapaian perkembangan dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf yang meliputi kemampuan anak dalam membaca gambar, mengenal huruf sehingga mampu menunjuk dan menyebutkan lambang huruf a-z dengan runtut, membaca kata sederhana dan mengidentifikasi huruf yang ada di dalamnya, menghubungkan gambar dengan kata, menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta menyebut dan mengelompokkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dan huruf konsonan. Data dikumpulkan melalui tindakan observasi menggunakan *checklist*, wawancara serta dokumentasi.
2. Permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah permainan yang menggunakan kartu yang berupa potongan kertas 4x6 cm yang di dalamnya terdapat tulisan huruf abjad a–z (masing-masing kartu hanya memuat 1 huruf). Oleh karena itu kartu huruf ini disediakan dalam jumlah yang cukup

banyak yaitu paling tidak 6 set untuk permainan yang bersifat klasikal, kartu kata bergambar 1 set, kartu huruf berukuran 9x10 cm sebanyak 1 set, kartu huruf berukuran 15x15 cm 1 set. Selain kartu huruf, juga disediakan gambar sesuai yang dibutuhkan 16 x 21 cm. Permainan ini mengajak anak untuk menyusun kartu huruf menjadi kata yang bermakna serta mengenal huruf vokal dan konsonan. Langkah-langkah permainannya (1) anak dibagi menjadi dua kelompok, (2) kegiatan apersepsi mengenalkan huruf, (3) anak berusaha melompat dengan menyebutkan huruf yang dilompatinya, (4) anak mencari huruf dan menyusunnya menjadi kata yang sesuai dengan gambar. Berikut merupakan contoh media yang akan digunakan.



Gambar 1. Contoh kartu huruf dan media gambar yang digunakan



Gambar 2. Contoh LKA

3. Kelompok B yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun TK ABA Koripan yang berjumlah 19 orang anak yaitu 13 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Pendidikan Anak Usia Dini**

#### **1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini atau *Early Childhood Education* adalah pendekatan pedagogis dalam penyelenggaraan pendidikan anak yang dimulai dari saat periode kelahiran hingga usia enam tahun (Danar Santi, 2009: 7). Sedangkan NAECY (*National Assosiation Education for Young Children*) menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun (Sofia Hartati, 2005: 7). Masitoh, dkk (2005: 1) juga mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial-emosional, bahasa, dan fisik anak.

Pendapat-pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia nol sampai usia delapan tahun. Pendidikan anak usia dini ini dirancang untuk meningkatkan tumbuh kembang anak mulai dari perkembangan intelektual, sosial-emosional, bahasa serta perkembangan fisik. Semua aspek perkembangan tersebut penting untuk dikembangkan karena antara perkembangan yang satu dengan yang lainnya saling terkait, sehingga harus dilaksanakan secara terpadu.

Pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan di Indonesia terdapat beberapa jalur pendidikan. Salah satu jalur pendidikan anak usia dini yang difokuskan dalam penelitian ini adalah pendidikan formal yang berbentuk Taman Kanak-kanak. Anak Usia TK adalah anak yang berusia 4-6 tahun, yang sering

disebut juga sebagai masa emas karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga (Rosmala Dewi, 2005: 1). Masitoh, dkk (2005: 7) mengungkapkan bahwa anak usia TK sering disebut sebagai “*the golden age*” atau masa emas yang berarti bahwa masa ini merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan dimana kepribadian dasar individu mulai terbentuk. Menurut Mayke Sugianto (1995: 1-2) usia TK atau prasekolah adalah anak usia antara tiga sampai lima atau enam tahun yang merupakan masa awal yang penting untuk perkembangan anak baik aspek psikososial, fisik motorik serta kecerdasan.

Pendidikan Taman Kanak-kanak dengan kisaran usia antara 4 sampai dengan 6 tahun ini di Indonesia diselenggarakan ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A usia 4-5 tahun dan kelompok B usia 5-6 tahun (Harun Rasyid, 2009: 45). Hal ini diatur dalam Permendiknas No 58 tahun 2009 halaman 5 yang membagi usia pra-sekolah dalam 2 kelompok usia yaitu usia 4-5 tahun yang disebut kelompok A dan usia 5-6 tahun yang disebut kelompok B. Sofia Hartati (2005: 8) membagi anak usia dini berdasarkan pertumbuhan dan perkembangannya menjadi beberapa kelompok yaitu (1) kelompok bayi pada usia 0-12 bulan; (2) kelompok bermain pada usia 1- 3 tahun; (3) kelompok pra sekolah pada usia 4-5 tahun dan; (4) kelompok usia sekolah pada usia 6-8 tahun.

Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yaitu masih pada tahap usia prasekolah dimana pada tahap ini penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak karena anak pada masa peka. Masa peka adalah masa dimana perkembangan kemampuan anak mulai dari bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial



emosional dan moral agamanya dapat dikembangkan secara optimal sehingga diperlukan stimulasi yang tepat. Anak usia 4-6 tahun sudah masuk dalam kelompok pendidikan nonformal yaitu Taman Kanak-kanak. Pada usia ini diperlukan pembelajaran yang tepat agar anak memiliki kesiapan untuk belajar di jenjang berikutnya. Anak Taman Kanak-kanak tersebut dibagi dalam 2 kelompok usia yaitu usia 4-5 tahun yang disebut kelompok A dan usia 5-6 tahun yang disebut kelompok B.

## **2. Karakteristik Anak Usia Dini 5-6 Tahun**

Setiap anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, dan bahasa yang berbeda dengan orang dewasa, selain itu anak adalah individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Menurut Rusdinal dan Elizar (2005: 9), anak usia 5-7 tahun memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) anak masih berada pada tahap berpikir pra operasional sehingga belajar melalui benda atau pengalaman yang konkret, b) anak suka menyebutkan nama benda, mendefinisikan kata-kata dan suka bereksplorasi, c) anak belajar melalui bahasa, sehingga pada usia ini kemampuan bahasa anak berkembang pesat, d) anak membutuhkan struktur kegiatan yang jelas dan spesifik.

Richard D. Kellough (Sofia Hartati, 2005: 8-11) juga mengungkapkan bahwa karakteristik anak usia dini meliputi: a) anak itu bersifat egosentris, b) anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, c) anak adalah makhluk sosial, d) anak bersifat unik, e) anak pada umumnya kaya dengan fantasi, f) anak memiliki daya konsentrasi yang pendek. Sedangkan Cucu Eliyawati (2005: 3) mengungkapkan

bahwa setiap anak memiliki karakteristik yang menonjol yaitu unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi atau khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karakteristik-karakteristik tersebut diantaranya anak bersifat unik baik secara lahiriah maupun tumbuh kembangnya, bersifat aktif, memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi yang tinggi, suka berteman, dan memiliki daya perhatian yang rendah. Oleh karena itu sebagai pendidik haruslah pandai-pandai memilih dan membuat kegiatan agar dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak baik kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional, maupun moral agama.

Diantara potensi yang ada tersebut penelitian ini fokus terhadap perkembangan bahasa anak dalam membaca permulaan, sehingga perlu bagi guru untuk memperhatikan karakteristik anak yang berkaitan dengan bahasa agar pembelajaran yang ada berjalan efektif yaitu dengan menggunakan metode bermain yang dianggap tepat untuk digunakan dalam memfasilitasi anak, serta penggunaan media yang dapat menarik perhatian anak.

Selain memperhatikan karakteristik yang dimiliki anak tersebut, pendidik juga harus memperhatikan prinsip-prinsip perkembangan anak. Bredekamp dan

Copple (Sofia Hartati, 2005: 12-17) mengungkapkan beberapa prinsip-prinsip perkembangan anak yaitu:

a) seluruh aspek perkembangan anak saling terkait satu dengan yang lainnya yang terjadi dalam satu urutan, b) berlangsung dengan rentang yang bervariasi, d) dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, e) berkembang ke arah pengetahuan yang lebih kompleks, f) dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya yang majemuk, g) anak sebagai pembelajar aktif, h) perkembangan dan belajar merupakan hasil interaksi antara kematangan biologis dengan lingkungan sekitar, i) bermain sebagai sarana terpenting, j) perkembangan anak akan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekannya, k) setiap anak memiliki tipe belajar yang berbeda-beda serta, l) anak akan berkembang baik apabila dalam anak merasa aman, dihargai dan terpenuhi kebutuhan fisik maupun psikologisnya.

Menurut pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa terdapat beberapa prinsip perkembangan yang perlu diperhatikan oleh setiap pendidik agar pembelajaran atau pemberian stimulasi dapat berjalan efektif. Setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda-beda dan perkembangan antar aspek berjalan saling terkait antara satu perkembangan dengan perkembangan yang lainnya serta terjadi secara berurutan sehingga dalam pemberian stimulasi ini diperlukan cara yang tepat tanpa mengesampingkan prinsip perkembangan anak. Pendapat tersebut juga menyatakan bahwa pengetahuan anak berkembang dari nyata (konkret) ke simbolik, oleh karena itu perlu adanya suatu metode yang tepat. Metode pembelajaran yang akan dilaksanakan juga harus memperhatikan bahwa anak sebagai pembelajar aktif dan bermain memberikan pengaruh penting dalam perkembangan anak karena pengetahuan anak akan lebih berkembang apabila anak diberi kesempatan untuk mempraktekan keterampilan-keterampilannya, sehingga metode pembelajaran bermain dapat menjadi salah satu pilihan sebab tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip perkembangan anak.

Selain karakteristik dan prinsip-prinsip perkembangan anak, yang perlu diperhatikan adalah prinsip-prinsip pembelajaran, agar pembelajaran yang ada berjalan efektif. Slamet Suyanto (2005b: 8) mengungkapkan ada beberapa prinsip pembelajaran untuk anak usia dini yaitu konkret dan dapat dilihat langsung, bersifat pengenalan, seimbang antara kegiatan fisik dan mental, sesuai tingkat perkembangan anak, sesuai kebutuhan individual, mengembangkan kecerdasan, kontekstual dan multi konteks, terpadu, menggunakan esensi bermain serta, multi kultur. Menurut Masitoh, dkk (2005: 6) ada beberapa prinsip dasar pembelajaran anak usia dini, yaitu a) anak aktif melakukan sesuatu dalam situasi yang menyenangkan, b) kegiatan pembelajaran dibangun berdasarkan pengalaman dan minat, c) mendorong terjadinya komunikasi dan kerjasama, e) mendorong anak untuk mengambil resiko dan belajar dari kesalahan, f) memperhatikan variasi perkembangan anak dan, g) bersifat fleksibel.

Menurut pendapat-pendapat di atas pembelajaran anak usia dini memiliki prinsip-prinsip pembelajaran yang berlandaskan pada karakteristik serta prinsip perkembangan anak. Prinsip-prinsip pembelajaran itu perlu diperhatikan agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berjalan optimal, terutama dalam memahami bahwa setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda dimana setiap perkembangan itu saling terkait antara satu dengan yang lainnya, sehingga diperlukan pembelajaran kontekstual dan terpadu, sesuai tingkat perkembangan anak, serta menggunakan sarana yang tepat yaitu berupa aktivitas bermain agar anak merasa aman, nyaman, baik secara fisik maupun psikologis dengan pembelajaran yang bersifat luwes atau fleksibel.

## **B. Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun**

### **1. Kompetensi Bahasa Anak**

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, terutama pada perkembangan bahasanya. Robert E. Owen (Conny Semiawan, 1999: 111) menyatakan bahwa bahasa merupakan kode yang diterima secara sosial atau sistem konvensional untuk menyampaikan konsep melalui penggunaan simbol-simbol yang dikehendaki dan dikombinasi dengan simbol-simbol yang diatur oleh ketentuan, selain itu masih dalam sumber yang sama diungkapkan bahwa bahasa adalah suatu sistem-sistem dan urutan kata-kata yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Depdiknas (2000: 112) menjelaskan bahwa pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini berfungsi sebagai: a) alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, b) alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak c) alat untuk mengembangkan ekspresi anak, d) alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa bahasa adalah kesatuan simbol-simbol yang memiliki makna yang dapat dijadikan sebagai alat komunikasi untuk berinteraksi dengan orang lain baik bahasa lisan, tulisan maupun bahasa isyarat. Misalnya saja seorang anak yang belum mampu mengungkapkan apa yang dikehendakinya akan menggunakan bahasa isyarat berupa tangisan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Kemampuan berbahasa yang merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang, perlu mendapatkan perhatian khusus, karena telah disebutkan di atas

bahwa melalui bahasa seseorang dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Bachtiar Bachri (2005: 4) mengelompokkan pengembangan bahasa menjadi dua yaitu mendengar dan berbicara serta membaca dan menulis. Hal ini juga dikemukakan oleh Soemiarti Patmonodewo (2003:29) yaitu terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yang meliputi bahasa yang bersifat pengertian atau reseptif (mendengarkan dan membaca) serta bahasa yang bersifat pernyataan atau ekspresif (berbicara dan menulis).

Conny Semiawan (1999: 112-113) mengungkapkan tujuan khusus komunikasi bagi anak meliputi; a) bahasa reseptif, b) bahasa ekspresif, c) komunikasi non verbal serta, d) mengingat dan membedakan.

#### a. Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif merupakan bahasa pasif yang bertujuan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan, membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman dalam memberi label pada kata-kata serta, meningkatkan kemampuan untuk merespon pembelajaran maupun percakapan secara langsung.

#### b. Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif merupakan bahasa aktif yang bertujuan untuk membantu anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal, mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas sehingga mudah dipahami, mendorong kefasihan dalam berbahasa, membantu anak untuk memahami lingkungannya.

c. Komunikasi non verbal

Tujuan khusus untuk komunikasi non verbal ini maksudnya adalah untuk membantu anak mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui ekspresi wajah, gerak tubuh dan tangan, dan mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain

d. Mengingat dan membedakan

Tujuan khusus mengingat dan membedakan ini yang dimaksudkan adalah untuk mengajarkan anak membedakan antara nada atau kerasnya bunyi, membantu anak untuk mengulang dan meniru pola mimik, membantu anak mengirim pesan verbal yang kompleks dan meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat, membangun dan mengurutkan.

Moeslichatoen (2004: 55) juga mengungkapkan kemampuan berbahasa dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang bertujuan untuk:

- a. Menguasai bahasa reseptif yaitu kemampuan untuk mendengar dan memahami apa yang didengar. Indikatornya adalah anak mampu memahami perintah, menjawab pertanyaan serta mengikuti urutan peristiwa.
- b. Menguasai bahasa ekspresif yang meliputi penguasaan terhadap kata-kata baru serta penggunaan pola berbicara layaknya orang dewasa.
- c. Berkomunikasi secara verbal dengan oranglain; berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain serta
- d. Keasyikan menggunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat dibedakan menjadi beberapa tujuan kategori yaitu bahasa reseptif yang meliputi kegiatan mendengar dan membaca; serta bahasa ekspresif yang meliputi berbicara dan menulis. Pengembangan bahasa untuk anak yang meliputi empat tujuan tersebut, semestinya dilaksanakan dengan

cara yang menyenangkan untuk anak, yaitu dengan bermain. Melalui kegiatan bermain tersebut akan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi pada orang lain.

Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008: 221) mengungkapkan bahwa kemampuan berbahasa penting untuk kehidupan anak sebab perkembangan bahasa merupakan landasan bagi perkembangan baca tulis anak. Perkembangan bahasa tersebut memiliki indikator tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda antara individu satu dengan yang lainnya yaitu sesuai tahap usianya. Permendiknas No 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mengungkapkan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan keaksaraan mencapai beberapa tingkat pencapaian perkembangan yaitu: 1) menyebutkan sistem-sistem huruf yang dikenal, 2) mengenal suara huruf awal dari benda-benda yang ada di sekitarnya, 3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, 4) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, serta 5) membaca nama sendiri.

Sofia Hartati (2005: 21) mengelompokkan kemampuan berbahasa anak berdasarkan usia, yaitu usia 4-6 tahun antara lain:

- a) dapat berbicara dengan kalimat sederhana yang lebih baik, b) dapat melaksanakan 3 perintah lisan secara sederhana, c) senang mendengarkan dan menceritakan cerita sederhana secara urut dan mudah dipahami, d) menyebutkan nama, jenis kelamin dan umur, e) menyebutkan nama panggilan orang lain, f) menggunakan kata sambung, g) mengajukan banyak pertanyaan, h) menggunakan dan menjawab beberapa kata tanya, i) membandingkan dua hal, j) memahami hubungan timbal balik, k) mampu menyusun kalimat sederhana, l) mengenal tulisan sederhana.

Rosmala Dewi (2005: 17) juga mengungkapkan perkembangan bahasa anak usia 5 sampai 6 tahun meliputi:



a) menirukan 2-4 urutan angka dan kata, b) mengikuti 2-3 perintah sekaligus, c) menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb, d) bicara lancar dengan kalimat sederhana, e) bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana, f) menceritakan kembali cerita yang pernah didengar, g) memberikan keterangan atau informasi tentang suatu hal, h) menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai ciri-ciri tertentu, i) menceritakan gambar yang telah disediakan atau dibuatnya sendiri.

Morisson (2012: 235) mengungkapkan juga bahwa sasaran pendidikan prasekolah pada bidang pengembangan bahasa meliputi beberapa dimensi perkembangan yaitu interaksi dengan orang dewasa dan rekan sebagai sarana mengembangkan bahasa lisan; membantu anak menambah kosa kata; membantu anak belajar bercakap-cakap dengan anak dan orang dewasa lain; mengasah kefasihan bahasa; mengembangkan keterampilan baca tulis; mempelajari huruf alfabet dan mengenal berbagai jenis buku.

Beberapa dimensi perkembangan yang diungkapkan di atas dapat menggambarkan bahwa perkembangan bahasa anak lebih ditekankan pada kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Keempat kemampuan tersebut terkait antara satu dengan yang lainnya, sehingga diharapkan anak pra sekolah telah dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut sebagai bekal anak untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Sehingga dapat ditegaskan bahwa anak usia 4-6 tahun perkembangan bahasa anak sudah berkembang dengan baik.

Perkembangan bahasa tersebut dibedakan ke dalam empat kategori pengembangan yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, sehingga pengembangan bahasa pada anak lebih diarahkan pada

membantu anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Meskipun demikian diperlukan pengembangan bahasa yang berfokus pada memberikan bekal kesiapan pada anak untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu terutama kemampuan membaca permulaan sebab anak pada usia ini sudah menampakkan tanda-tanda ketertarikannya dengan simbol yang ada di lingkungannya seperti membaca gambar, menyebutkan sistem-sistem huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, serta mengenal tulisan sederhana.

## **2. Kemampuan Membaca Permulaan**

Perkembangan bahasa anak seperti yang telah disebutkan di atas meliputi beberapa lingkup perkembangan, namun dalam penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan membaca. M. Fauzil Adhim (2007: 25) menyatakan bahwa keterampilan membaca merupakan sebuah proses yang membutuhkan kemampuan berbahasa yang cukup kompleks. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Soedarso (1983: 4) yaitu membaca merupakan aktivitas kompleks yang memerlukan sejumlah besar tindakan terpisah-pisah, mencakup penggunaan pengertian, khayalan, pengamatan dan ingatan.

Pendapat-pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa membaca merupakan aktivitas kompleks yang membutuhkan aktivitas yang berhubungan dengan pengamatan atau ketajaman penglihatan, ingatan dan pemahaman terhadap apa yang telah dibacanya. Pada anak usia dini khususnya anak TK, membaca

bukanlah membaca seperti layaknya orang dewasa membaca. Anak usia ini masih berada pada tahap membaca permulaan yaitu masih dalam tahap dapat mengerti arti simbol yang ada di sekitarnya.

Morisson (2012: 265) menyatakan bahwa untuk menjadi pembaca yang mahir maka seorang anak memerlukan pengetahuan tentang nama huruf, kecepatan anak menyebutkan nama huruf, pemahaman fonemik (pemahaman huruf- bunyi) dan pengalaman membaca dan dibacakan buku oleh orang lain. Morisson (2012: 261) juga menyebutkan beberapa indikator dalam kemampuan membaca meliputi pemahaman fonemik, pengenalan kata dan pendalaman.

#### a. Pemahaman Fonemik

Pemahaman fonemik meliputi beberapa kemampuan yang harus dicapai anak yaitu kemampuan mengubah bunyi kata dengan merubah huruf yang dapat membentuk kata baru, mengenali bahwa kata dibentuk dari bunyi-bunyi yang digabungkan dan bahwa kata memiliki makna, memahami bahwa bunyi dalam kata diwakili oleh huruf-huruf. Kemampuan-kemampuan tersebut perlu guru kembangkan dengan baik agar anak memiliki bekal untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya. Misalnya dimulai dengan mengenalkan bahwa sebuah kata terbentuk dari huruf-huruf apabila salah satu huruf diganti akan berubah maknanya seperti kata baku, bila huruf pertama dirubah s maka menjadi saku.

#### b. Kemampuan Pengenalan Kata

Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam kemampuan mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali,

mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru. Anak usia 5-6 tahun mulai tertarik dengan berbagai simbol persiapan membaca, mereka perlu didorong untuk mengenali kata-kata yang ada di lingkungannya, dan mengetahui maksud kata tersebut, oleh karena itu perlunya orang tua maupun pendidik untuk menstimulasi anak agar peka terhadap lingkungan dan mengenalkan berbagai kata sebagai persiapan membaca anak.

#### c. Pendalaman

Pendalaman adalah kemampuan anak dalam menghubungkan dan membandingkan cerita dengan kehidupan mereka, menerka apa yang selanjutnya terjadi, mengingat dan menggunakan apa yang telah dibaca. Jadi pada pendalaman ini anak mulai dapat memahami sebuah cerita, memiliki imajinasi yang kuat untuk melanjutkan cerita, serta memiliki ingatan yang kuat terhadap apa yang didengarnya.

Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik (2008: 323) juga menyebutkan kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf dan pemahaman huruf cetak adalah tiga kemampuan penting yang perlu dicapai anak dalam memperoleh keterampilan membaca.

Sedangkan Papalia, Olds, Fieldman (2009: 366) menyatakan membaca bagi anak adalah satu cara yang paling efektif untuk melek huruf, seorang anak dapat memperoleh kemampuan membaca apabila anak sudah memiliki kemampuan pramembaca yaitu; (1) kemampuan bahasa secara umum seperti kosa kata, sintaks, struktur narasi dan pemahaman bahasa yang digunakan untuk

berkomunikasi dan (2) kemampuan fonologis khusus seperti kesadaran fonemik yaitu kesadaran bahwa kata-kata terdiri dari bunyi-bunyi tertentu dengan huruf atau rangkaian huruf tertentu.

Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa seorang anak akan memiliki kemampuan membaca apabila anak memiliki kemampuan berkomunikasi, penguasaan kosa kata, serta memiliki kesadaran fonemik (pengenalan huruf dan bunyi huruf) untuk persiapan membaca. Oleh karena itu sebagai pendidik perlu melakukan stimulasi yang tepat, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak terutama membaca permulaan agar kelak dapat menjadi pembaca yang mahir.

Pada anak usia dini khususnya anak TK kegiatan membaca tidak sama seperti membaca pada orang dewasa. Ada beberapa tahapan membaca yang akan dilalui anak, sebab anak usia TK masih dalam tahap membaca permulaan. Oleh karena itu Cochrane (Slamet Suyanto, 2005: 168) menyebutkan ada lima tahap perkembangan membaca yaitu tahap magis, tahap konsep diri, tahap membaca peralihan, tahap membaca lanjut dan tahap membaca mandiri. Berikut merupakan ulasan tahapan membaca permulaan pada anak tersebut.

a. Tahap Magis (*Magical Stage*)

Pada tahap ini, anak belajar untuk memahami fungsi dari bacaan. Anak mulai menyukai bacaan sehingga sering kali anak menyimpan bacaan yang ia sukai. Oleh karena itu agar anak mudah memahami bacaan, maka buku bacaan dibuat semenarik mungkin dengan menekankan pada gambar-gambar.

b. Tahap Konsep Diri (*Self-Concept Stage*)

Tahapan ini ditandai dengan anak-anak seringkali berpura-pura membaca buku. Anak sering menceritakan isi atau gambar yang ada pada anak lain.

c. Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Pada tahap ini anak mulai dapat mengingat huruf atau kata yang sering ia jumpai. Anak telah dapat menceritakan kembali apa yang telah ia dengar. Anak juga sudah mulai mengenal huruf-huruf alfabet.

d. Tahap Membaca Lanjut (*Take- Off Reader Stage*)

Pada tahap yang keempat ini anak mulai sadar akan fungsi bacaan dengan cara membacanya, meskipun apa yang diungkapkan anak berbeda dengan tulisan yang ada pada bacaan tersebut. Pada tahap ini anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada dilingkungannya.

e. Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*)

Anak mulai dapat membaca sendiri, ia sering membaca buku sendirian dan mencoba memahami makna yang ia baca.

Dari tahapan tersebut dapat menggambarkan bahwa kemampuan membaca permulaan masih pada tahap untuk mengenal simbol-simbol persiapan membaca mulai dari anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan membaca gambar, dapat mengingat huruf atau kata yang sering ia jumpai, dapat menceritakan kembali apa yang telah ia dengar, mulai mengenal huruf-huruf alfabet, serta mulai tertarik pada buku bergambar dengan cara membacanya meskipun berbeda dengan tulisan yang ada.

Kajian di atas dapat ditegaskan bahwa membaca merupakan aktivitas kompleks yang membutuhkan aktivitas fisik dan mental untuk memahami suatu kata atau kalimat. Namun pada anak usia dini masih pada tahap membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan akan berkembang apabila anak memiliki kesadaran fonemik yaitu mengenali bunyi huruf serta memahami bunyi dalam kata diwakili huruf-huruf, pengetahuan tentang huruf yaitu mengetahui huruf alfabet, mengerti huruf vokal dan konsonan, serta memahami huruf cetak yaitu meliputi mengetahui bentuk huruf, membaca gambar sederhana dan menyusun kata dari huruf-huruf. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada kemampuan membaca permulaan yaitu kemampuan anak dalam kesadaran fonemik yang berkaitan dengan pengetahuan tentang huruf dan pemahaman huruf cetak.

### **3. Metode Pembelajaran Membaca Permulaan**

Membaca merupakan hal yang penting dalam perkembangan anak. Kemampuan ini sangat diperlukan bagi kesiapan anak mencapai jenjang pendidikan selanjutnya. Namun seringkali hal ini menjadi patokan bagi orang tua untuk menjadikan anak pintar membaca meskipun sebenarnya anak belum siap untuk menerima hal tersebut. Soehjono Darwowitz (2005: 300) mengungkapkan bahwa anak berada pada tahap pemula, sehingga anak perlu dibimbing untuk memperhatikan dua hal persiapan membaca yaitu keteraturan bentuk dan pola gabungan huruf. Tahap ini menggambarkan bahwa anak melewati proses kognitif dalam mengenali bunyi simbol/gambar dan seiring

berkembangnya kognitif anak, anak akan menyadari bahwa dalam bunyi tersebut dapat disimbolkan dalam bentuk huruf.

Pada tahap pemula seorang anak memerlukan stimulasi yang dapat mengembangkan kemampuan membacanya tersebut. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2009: 150) terdapat beberapa model pembelajaran bahasa yaitu *whole word* (model kata utuh), *phonics*, dan *analogy*. Model *whole word* (model kata utuh) merupakan model pemerolehan-literasi yang lebih menekankan pada pengenalan kata secara utuh dengan tidak boleh mengenalkan abjad, sedangkan pada model *phonics* pengajaran membaca dimulai dari huruf lepas-suku kata-kata dan kalimat. Pada model *analogy* guru dapat menggunakan berbagai benda seperti benda, bunyi, media gambar dan lain sebagainya untuk memberikan pancingan.

Soehjono Darwoidjojo (2005: 305) lebih khusus menyatakan terdapat dua macam metode dalam pembelajaran membaca yaitu; a) membaca dari bawah (*bottom up*) yaitu metode yang menghubungkan grafem dengan fonem. Anak belajar membaca dari huruf-huruf yang akhirnya disusun menjadi sebuah kata; b) membaca dari atas ke bawah (*top down*) yaitu membelajarkan anak langsung pada konteks isi dari gambar, sehingga sering terjadi kesalahan dalam mengeja huruf. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2009: 59) ada dua metode pembelajaran membaca yaitu *linear* dan *whole language*. Pada dasarnya dua metode yang dikemukakan dua tokoh tersebut adalah sama yaitu;

a. Membaca dari bawah (*bottom up*) atau juga disebut *linear* yaitu membaca dari yang sederhana ke yang lebih rumit. Hal ini juga ditegaskan oleh Slamet Suyanto (2005: 166) bahwa salah satu metode pembelajaran membaca yang



dikenal adalah metode fonik yaitu mengeja huruf demi huruf saat membaca atau menulis kata, lebih lanjut Santrock (2010: 422) juga mengungkapkan bahwa suara dalam kata diwakili oleh huruf yang dapat disusun menjadi kata. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada metode *bottom up* anak diajarkan membaca dengan mengenalkan huruf dan bunyi huruf, suku kata, kata dan kalimat secara berurutan.

b. Membaca dari atas ke bawah (*top down*) atau *Whole language* yaitu anak belajar melalui pemahaman bentuk utuh. Anak belajar secara umum mengenali kata secara utuh dan baru memaknainya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa pada metode *whole language* anak tidak boleh dikenalkan abjad namun kata secara utuh. Pengenalan kata utuh dalam bentuk kartu yang dibuat dalam ukuran dan warna tertentu. Metode ini memiliki kekurangan bahwa dengan pengenalan bentuk utuh anak dikhawatirkan akan lebih tertarik memprediksi kata tanpa mengetahui unsur kata tersebut, padahal pengetahuan huruf juga sangat diperlukan oleh anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa terdapat dua macam metode pembelajaran membaca yaitu *bottom up/linear* dan *top down/whole language*. Kedua metode tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing sehingga perlu dikombinasikan menjadi metode yang dapat mewakili kedua metode tersebut yaitu dengan mengenalkan anak pada tulisan dalam bentuk utuh dan juga dikenalkan pada unsur huruf.

Metode permainan kartu huruf dalam penelitian ini menggunakan gabungan dari kedua metode pembelajaran membaca permulaan di atas. Pada metode permainan kartu huruf anak terlebih dahulu dikenalkan pada gambar yang

memiliki kata utuh yang mewakili gambar tersebut. Anak akan berlatih mengenal bahwa gambar yang ditunjukkan guru memiliki nama, misalnya gambar buah apel. Anak akan mengenal bagaimana bentuk apel dan apa warnanya. Langkah selanjutnya, anak dikenalkan pada huruf-huruf yang membentuk kata tersebut yaitu huruf a-p-e-l. Anak juga diajak untuk mencoba sendiri mengidentifikasi huruf lainnya secara bebas, ini dilakukan karena anak akan belajar lebih baik dalam keadaan yang menyenangkan.

### **C. Permainan sebagai Metode Pembelajaran**

Metode merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoen, 2004: 9). Siti Partini Suardiman (2003: 16) juga mengungkapkan bahwa metode adalah cara untuk mencapai tujuan. Begitu pula dengan yang diungkapkan Hamzah B Uno, (2008: 2) metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat-pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa metode merupakan suatu cara yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode pembelajaran ini diperlukan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didiknya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu guru sebagai pendidik harus memiliki alasan yang kuat dalam memilih metode agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dan tidak bertentangan dengan karakteristik anak sebagai peserta didik. Moeslichatoen (2004: 9-10) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, bahasa, emosi, motorik serta

pengembangan nilai dan sikap dengan tetap memperhatikan karakteristik anak yang meliputi selalu ingin bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif serta mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Karakteristik-karakteristik tersebut dapat dijadikan acuan dalam memilih sebuah metode pembelajaran. Slamet Suyanto (2005: 39) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar. Beberapa metode yang biasa digunakan yaitu *circle time*, sistem kalender, *show and tell*, *small project*, kelompok besar (*big team*), kunjungan, permainan, dan bercerita.

Bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar (Moeslichatoen, 2005: 25). Slamet Suyanto (2005: 26) menambahkan bahwa pendidikan anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar yang mengandung arti bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, gembira, aktif, dan demokratis. Konsep bermain sambil belajar ini memberikan arah bahwa dalam melaksanakan pembelajaran perlu dan penting untuk memperhatikan bahwa kegiatan harus dibuat sedemikian rupa agar anak tertarik, berperan aktif dan tidak terbebani sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan bermain mendorong anak memperoleh banyak konsep dasar dan pengetahuan seperti konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar belajar membaca, menulis,

berhitung, dan pengetahuan lainnya, oleh karena itu metode bermain merupakan metode yang memiliki banyak manfaat.

Terdapat lima kriteria bermain (Moeslichatoen, 2004: 31) yaitu motivasi instrinsik, pengaruh positif, bersifat pura-pura, lebih menekankan pada cara daripada tujuan, serta kelenturan. Suatu aktivitas dikatakan bermain apabila aktivitas tersebut muncul dari dalam diri anak (motivasi instrinsik) sehingga tidak ada pihak luar yang dapat memberikan tekanan atau paksaan, memiliki pengaruh positif, bersifat pura-pura dan menekankan pada cara daripada tujuan serta memiliki kelenturan yaitu kegiatan tersebut bersifat fleksibel, dan aturan yang ada dibuat sendiri oleh para pemainnya.

Penelitian ini menggunakan metode permainan karena merujuk pada kriteria bermain bahwa suatu aktivitas dapat dikatakan bermain apabila memiliki pengaruh yang positif yaitu merupakan aktivitas atau tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan, sehingga memiliki efek atau pengaruh positif terhadap orang yang melakukannya (anak). Bermain dapat meningkatkan daya ingat anak karena aktifitas ini menarik dan menyenangkan, Oleh karena itu apabila pembelajaran menggunakan metode bermain maka akan dapat efektif untuk mengembangkan potensi anak tidak terkecuali kemampuan berbahasa anak, yaitu misalnya melalui metode permainan kartu huruf.

## **1. Karakteristik Bermain Sebagai Metode**

Bermain merupakan proses aktivitas fisik dan psikis anak untuk mencari dan mendapatkan kesenangan yang bebas dari aturan dan ketentuan yang ketat (Harun Rasyid, 2009: 78). Aktivitas bermain ini memiliki karakteristik tertentu.

Berikut merupakan karakteristik bermain pada anak usia dini menurut Sofia Hartati (2005: 91) adalah a) bermain dilakukan dengan sukarela, tanpa paksaan; b) bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati selalu menyenangkan mengasyikkan dan menggairahkan; c) bermain dilakukan tanpa “iming-iming” apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan; d) bermain, lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan; e) bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun secara psikis; f) bermain itu bebas; g) bermain itu sifatnya spontan; h) makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

Karakteristik bermain pada anak usia dini yang merujuk pada pendapat di atas dapat kita lihat bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan secara sukarela, bebas, spontan yang menimbulkan rasa kesenangan dan kepuasan bagi pemainnya, sehingga bermain ini tidak memiliki batasan/aturan yang mengikat. Hal ini juga diungkapkan oleh Harun Rasyid (2009: 86) bahwa ada beberapa karakteristik bermain yaitu dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, diwarnai emosi yang positif, fleksibel, menekankan pada proses, bebas memilih dan mempunyai kualitas pura-pura. Sehingga melalui bermain ini anak dapat mengekspresikan ide dan gagasannya dalam aktivitas yang menyenangkan.

Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa bermain sebagai metode memiliki karakteristik tertentu yang muncul dari masing-masing individu sebagai pemainnya, bersifat fleksibel, lebih menekankan pada proses. Merujuk pendapat tersebut maka pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini lebih ditekankan pada aktivitas bermain, sehingga aktivitas bermain dibuat sedemikian

rupa agar dapat memberikan efek terhadap perkembangan anak, tanpa harus memberikan tekanan yang justru akan menghambat perkembangan anak.

## **2. Manfaat, Tujuan dan Fungsi Bermain**

Kegiatan bermain akan memberikan kesempatan bagi anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Menurut Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004: 33) ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu:

a) menirukan apa yang dilakukan orang dewasa; b) untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata; c) untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata; d) untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya; e) untuk melepaskan dorongan- dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri; f) untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan seperti gosok gigi, cuci tangan dsb; g) mencerminkan pertumbuhan; h) untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Lev Vygotsky (Mayke Sugianto, 1995:10) mengungkapkan bahwa bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir yaitu struktur mental terbentuk melalui penggunaan tanda-tanda serta alat-alat bermain. Bermain akan membebaskan anak dari ikatan atau hambatan dari lingkungannya, sehingga dengan adanya interaksi saat bermain, maka anak dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu, Moeslichatoen (2004: 34) juga mengungkapkan bahwa bermain memiliki beberapa fungsi, yaitu a) mempertahankan keseimbangan, b) membantu anak menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari, c) mengantisipasi peran

yang akan dijalani di masa yang akan datang, d) menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari, termasuk pula keterampilan memecahkan masalah; f) meningkatkan kemampuan sosial anak.

Beberapa fungsi yang diungkapkan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki berbagai fungsi terkait seluruh aspek perkembangan anak yaitu meliputi perkembangan fisik yaitu mempertahankan keseimbangan, menyempurnakan perkembangan fisik motorik anak, mengembangkan aspek sosial dan bahasa yaitu bagaimana anak dalam melakukan perannya dalam bermasyarakat, misalnya dengan bermain drama, dengan bermain ini anak akan berlatih untuk berkomunikasi dengan baik, mengenal berbagai macam benda dan lain sebagainya sehingga meningkatkan kosa katanya, dengan demikian kemampuan berbahasa anak juga akan meningkat; mengembangkan aspek kognitif yaitu bagaimana anak dalam mengembangkan dirinya untuk mengenali sistem-sistem yang ada di lingkungan sekitarnya; dan untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan sosial masyarakat. Beberapa fungsi tersebut terdapat beberapa hal yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan yaitu dalam mengenali sistem-sistem yang ada dilingkungannya, serta bagaimana cara anak mengkomunikasikan hal tersebut, sehingga pengetahuan konsep yang dimiliki anak akan berkembang.

Bermain selain memiliki banyak fungsi juga memiliki berbagai manfaat, hal ini dikemukakan oleh Sofia Hartati (2005: 94) yaitu dapat mengembangkan fisik anak baik motorik kasar maupun motorik halus, mengembangkan sosial emosional anak, mengembangkan daya pikir anak, mempertajam kepekaan anak

serta bermanfaat sebagai media terapi dan intervensi terhadap beberapa gangguan tumbuh kembang anak. Aktivitas bermain sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, mulai dari aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik-jasmani, serta perkembangan pengenalan huruf (literasi). Perkembangan bahasa yang dapat dikembangkan melalui bermain antara lain:

- a) dalam bermain, anak dapat menggunakan pernyataan-pernyataan peran infleksi (perubahan nada/suara) dan bahasa komunikasi yang tepat; b) selama bermain, anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda dan dalam situasi yang berbeda dengan orang-orang yang berbeda pula; c) anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan meneruskan permainan; e) melalui bermain, anak bereksperimen dengan kata-kata, suku kata bunyi dan struktur bahasa, sedangkan untuk perkembangan pengenalan huruf (*literacy*) bermain mendukung dalam proses membaca dan menulis anak seperti membaca huruf cetak, membuat daftar belanja atau bermain sekolah-sekolahan serta memahami cerita dan struktur cerita (Moeslichatoen, 2004: 95).

Pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa bermain ini berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan anak, terutama pada aspek perkembangan bahasa. Saat kegiatan bermain anak berinteraksi dengan lingkungannya sehingga anak dapat mengembangkan kosa kata, keterampilan berkomunikasi, memahami cerita, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, seperti mengenal berbagai benda, mengenal huruf-huruf pada kata yang ditemui di lingkungannya. Oleh karena itu dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran yang dilaksanakan tidak lepas dari kegiatan bermain.

#### **D. Kajian Kartu Huruf**

Kartu huruf merupakan salah satu media pembelajaran visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat (Cucu Eliyawati, 2004: 114). Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar (Agus Wasisto Dwi Doso Warso,



2013: 68). Kartu huruf termasuk dalam alat permainan edukatif karena memenuhi syarat-syarat sebagai alat permainan edukatif yang dapat dijadikan media dalam pembelajaran. Cucu Eliyawati (2004: 63) mengungkapkan bahwa alat dikatakan sebagai alat permainan edukatif apabila: 1) ditujukan untuk anak usia dini, 2) berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, 3) multiguna, 4) aman dan tidak berbahaya bagi anak, 5) dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas, 6) bersifat konstruktif, 7) mengandung nilai pendidikan. Media kartu memiliki berbagai jenis yaitu mulai dari kartu gambar, kartu seri, kartu huruf, kartu kategori dan kartu-kartu lainnya yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Anak pada usia 5-6 tahun ini masih pada tahap pra operasional (Slamet Suyanto, 2005: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret. Oleh karena itu, dalam upaya mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak kartu huruf ini dipilih karena merupakan media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya, mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan lain sebagainya.

Kartu huruf ini memiliki cukup banyak kelebihan diantaranya permainan ini dapat dikreasikan dengan beberapa cara bermain, media yang digunakan mudah didapat ataupun dibuat, sesuai dengan tahap usia anak yaitu anak belajar menggunakan sesuatu yang dapat ia lihat agar mudah diingat, serta memberi kebebasan pada anak untuk berekspresi menyusun kata sesuai dengan gagasannya.

Azhar Arsyad (2005: 119) mengungkapkan bahwa kartu huruf atau yang disebut dengan kartu abjad merupakan salah satu bentuk dari *flash card* yaitu

merupakan kartu kecil yang berisi gambar, huruf, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kartu huruf yang dimaksud di sini berupa potongan kertas 4x6 cm yang di dalamnya terdapat tulisan huruf abjad a-z (masing-masing kartu hanya memuat 1 huruf).

Pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa kartu huruf merupakan salah satu media visual yang memuat bentuk/simbol huruf yang dapat digunakan dalam pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan.

#### **E. Permainan Kartu Huruf**

Permainan kartu huruf yang dimaksudkan di sini merupakan metode permainan yang menggunakan kartu huruf sebagai alat mainnya. Permainan kartu huruf ini bertujuan untuk mengenal huruf alfabet a-z, membedakan antara huruf vokal dan konsonan, serta membantu anak untuk memahami antara bunyi huruf dan bentuk huruf sehingga anak dapat menyusunnya menjadi sebuah kata yang memiliki makna. Permainan kartu huruf ini merupakan salah satu metode bermain yang cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Anak usia 5-6 tahun masih berada pada tahap pra operasional (Slamet Suyanto, 2005: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret, dalam hal ini kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya, mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan lain sebagainya.

Ada berbagai macam permainan yang menggunakan kartu huruf sebagai alat mainnya diantaranya:

1. Permainan Lompat Nama (Slamet Suyanto, 2005: 176-177). Prosedur permainannya adalah anak menyebutkan namanya, dan kemudian menyusun huruf-huruf yang tersebar di lantai membentuk namanya, kemudian anak melompati huruf tersebut dengan mengucapkan huruf yang dilompati. Alat yang digunakan hanyalah kartu huruf yang kemudian disebar secara acak di lantai. Anak dikatakan berhasil apabila mampu melompati huruf yang sesuai dengan namanya dengan tepat.
2. Permainan Mencari Huruf (Raisatun Nisak, 2012: 149). Tujuan permainan ini adalah memudahkan anak dalam mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap, menumbuhkan rasa semangat belajar, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah/kata. Prosedur pelaksanaan permainannya adalah anak diajak untuk mencari huruf yang dapat membentuk sebuah kata yang melambangkan gambar yang ditunjukkan guru. Oleh karena itu dalam permainan ini diperlukan cukup banyak huruf agar anak tidak kebingungan karena huruf yang dicarinya tidak ada/habis.
3. Permainan Mencocokkan Huruf (Depdiknas, 2007: 9). Pada permainan ini anak bertugas mencocokkan huruf sesuai dengan gambar dan tulisan yang ditunjukkan guru. Alat dan bahan yang digunakan adalah gambar yang dibawahnya terdapat nama gambar serta kartu huruf.

Dalam permainan ini tetap berpedoman pada prinsip-prinsip bermain pada anak sehingga dalam permainan kartu huruf ini prinsipnya adalah melibatkan peran aktif anak, yaitu anak sebagai pelaku dalam permainan ini, menggunakan media dalam hal ini kartu huruf, serta anak memiliki kebebasan berekspresi terhadap kartu huruf tersebut yaitu menyusun kata sesuai dengan apa yang dipikirkannya.

Merujuk dari permainan yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto (2005: 176-177), Raisatun Nisak (2012: 149) dan Depdiknas (2007: 9) tersebut maka penelitian ini kemudian mengembangkan permainan kartu huruf sebagai berikut.

Langkah-langkah permainan kartu huruf:

- a. Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dan membuat barisan.
- b. Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak.
- c. Kartu huruf diletakkan di lantai secara acak baik vokal maupun konsonan dengan jarak yang sudah diatur.
- d. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh.
- e. Permainan dimulai, yaitu anak melompat pada huruf-huruf vokal, dan setelah sampai di ujung lompatan anak diminta mengambil salah satu huruf dan menyebutkan bunyi huruf yang diambilnya dan memasukkannya kembali pada wadah berdasarkan kelompoknya yaitu vokal atau konsonan. Pengembangan permainan ini yaitu setelah anak bisa mengelompokkan huruf vokal, dan konsonan, anak melompat dan menyebutkan nama huruf yang sesuai dengan namanya.

Pada permainan yang kedua anak diminta untuk mencari huruf-huruf yang membentuk kata sederhana tentang gambar yang ditunjukkan guru. Langkah-langkah permainan kartu huruf yaitu;

- a. Guru melakukan apersepsi pada anak yaitu menjelaskan tema yang ada pada hari itu sambil menunjukkan gambar-gambar yang terkait dengan materi yaitu menunjukkan gambar anggota keluarga, rumah dan bagian-bagian rumah pada tema lingkungan.
- b. Anak menyebutkan nama gambar, kemudian menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kata itu.
- c. Anak mencari huruf untuk membentuk suatu kata misalnya rumah. Anak berlomba mencari dan menyusun kata sesuai gambar yang diperolehnya. Pengembangan permainan ini adalah anak bereksplorasi menyusun kata dari kartu-kartu huruf yang telah disediakan guru.

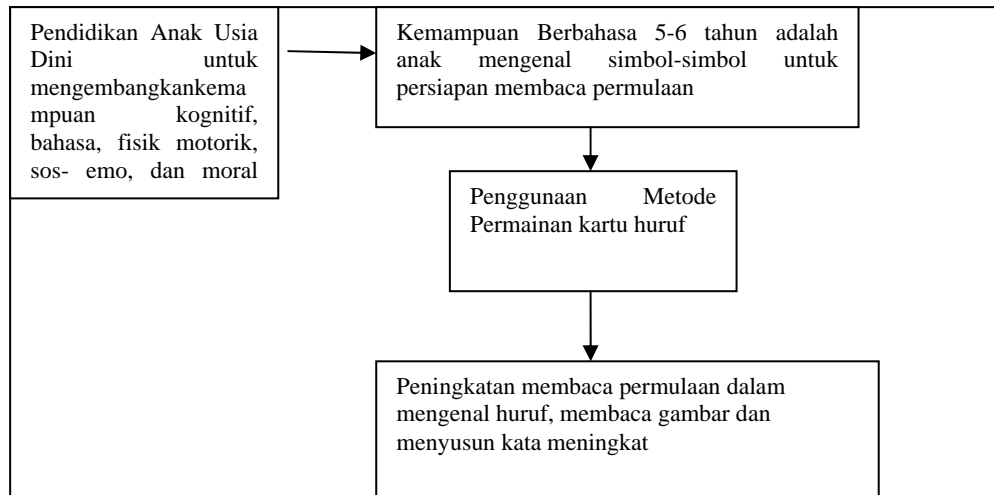
#### **F. Kerangka Pikir**

Pendidikan anak usia dini ini merupakan pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun yaitu dengan memberikan stimulasi agar perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berjalan optimal. Anak perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang optimal, baik aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral agama maupun aspek sosial emosionalnya. Kelima aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Meskipun demikian bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak terutama dalam membantu seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Pengembangan kemampuan bahasa meliputi empat aspek yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan kemampuan membaca permulaan, sebab membaca merupakan sesuatu hal yang penting namun sulit untuk dilakukan oleh anak. Kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini khususnya anak TK adalah difokuskan pada bagaimana anak dapat membaca gambar, mengenal bentuk dan bunyi huruf alfabet, dapat menghubungkan gambar dengan kata yang melambangkannya, serta bagaimana anak dapat menyusun huruf menjadi kata yang memiliki arti/makna. Oleh karena itu metode bermain merupakan salah satu metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan terutama dengan metode permainan kartu huruf.

Metode permainan kartu huruf ini dapat dilaksanakan sesuai dengan tema yang ada (fleksibel) misalnya tema diri sendiri dan lingkunganku. Permainan dengan kartu huruf ini dimulai dengan cara guru menunjukkan dan mengenalkan gambar, dan menunjukkan macam-macam huruf abjad yang ada pada kartu, selanjutnya guru melakukan tanya jawab tentang huruf-huruf tersebut dan memperkenalkan huruf vokal dan konsonan. Anak melompat pada huruf-huruf vokal, hingga sampai di ujung lompatan anak mengambil salah satu huruf dan menyebutkan bunyi huruf yang diambilnya kemudian memasukkannya kembali pada wadah berdasarkan kelompoknya yaitu vokal atau konsonan. Pengembangan permainan ini yaitu setelah anak bisa mengelompokkan huruf vokal, dan konsonan, anak melompat ke huruf sesuai dengan namanya dan mengucapkan nama huruf ketika melompat ke huruf-huruf tersebut. Selain itu anak juga

melakukan permainan mencari huruf untuk membentuk kata sederhana sesuai gambar yang ditunjukkan guru yaitu misalnya orang. Dari penjabaran di atas maka dapat dibuat kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 3. Skema Kerangka Pikir

## G. Hipotesis

Berdasarkan penjabaran kerangka pikir tersebut maka peneliti mengajukan hipotesis bahwa metode permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di kelompok B TK ABA Koripan Poncosari Srandakan Bantul.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu bentuk penelitian yang longgar, karena tujuan utamanya bukan menemukan atau menggeneralisasikan akan tetapi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran (Wina Sanjaya, 2011: 38). Perbaikan kualitas pembelajaran ini bertujuan agar perkembangan anak sebagai peserta didik menjadi optimal. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan melalui metode permainan kartu huruf.

Model pelaksanaan PTK yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan model PTK kolaboratif, yaitu seorang peneliti melakukan kolaborasi dengan seorang kolaborator (Sa'dun Akbar, 2010: 36). Pada pelaksanaan penelitian guru kelompok B TK ABA Koripan berperan sebagai kolaborator dan peneliti berperan sebagai pengamat. Guru bersama peneliti melaksanakan proses perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan serta evaluasi terhadap proses pembelajaran agar penelitian berjalan dengan lancar.

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat variabel penelitian (Suharsimi Arikunto, 2005: 99). Pada penelitian ini akan menggunakan data dari anak-anak di TK ABA Koripan Kelompok B (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 19 anak yaitu 13 anak laki-laki dan 6 anak perempuan sebagai subjeknya.

Objek penelitian merupakan sesuatu yang aktif dan dapat dikenai aktivitas, bukan objek yang sedang diam dan tanpa bergerak (Suharsimi Arikunto, 2007:



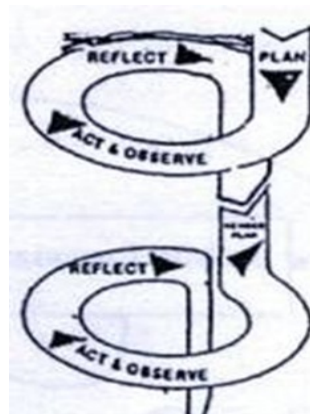
24). Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak Kelompok B TK ABA Koripan.

### C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada Semester I tahun ajaran 2013/2014 di TK ABA Koripan, tepatnya berada di Dusun Koripan, Poncosari, Srandakan, Bantul yaitu di kelas kelompok B (5-6 tahun). Di kelompok B ini terdapat 19 anak yang memiliki kemampuan membaca permulaan yang berbeda-beda, ada yang sudah mampu membaca permulaan, ada juga yang masih belum berkembang, dari 19 anak tersebut hanya ada 4-6 anak saja yang mampu membaca permulaan. Oleh karena itu, kelas ini dipilih sebagai tempat penelitian.

### D. Model Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Berikut merupakan siklus model penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart tersebut.



Keterangan:

Siklus I

- Perencanaan
- Tindakan & Observasi
- Refleksi

Siklus II

- Perencanaan
- Tindakan & Observasi
- Refleksi

Gambar 4. Siklus Kemmis & Mc. Taggart

Kemmis dan Mc Taggart memandang komponen sebagai langkah dalam siklus. Langkah-langkah penelitiannya meliputi perencanaan (*planning*),

pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Suharsimi Arikunto, 2002: 84).

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan di sini adalah kondisi peneliti mulai mempersiapkan segala sesuatu atau program yang dibutuhkan dalam suatu tindakan penelitian untuk mencapai sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan (*acting*) dan Pengamatan (*observing*)

Pelaksanaan (*acting*) merupakan aktivitas pelaksanaan tindakan penelitiandan pengamatan (*observing*) yang merupakan aktivitas untuk melihat hasil tindakan.

3. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi adalah upaya dalam mengevaluasi dan menganalisis sebuah penelitian dengan mencermati keefektifan tidakan yang sudah dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, sehingga apabila sudah dilaksanakan siklus I dan belum mencapai target, maka hasil refleksi akan digunakan sebagai acuan membuat perencanaan baru yang lebih matang guna mendapatkan perbaikan pembelajaran untuk mencapai suatu tingkatan tertentu.

### **E. Rencana Tindakan Penelitian**

Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian akan terus dilakukan jika siklus yang pertama belum mencapai indikator keberhasilan. Berikut merupakan penjabaran dari siklus tersebut.

## **Siklus I**

### **1. Perencanaan**

Tahap perencanaan pada penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui metode permainan kartu huruf ini melalui beberapa proses yaitu:

- a. Melakukan pertemuan dengan guru kelas untuk menentukan hari yang dapat digunakan untuk pelaksanaan penelitian, berdiskusi tentang tema yang akan dipakai pada pelaksanaan penelitian serta menjabarkan langkah-langkah permainan yang akan dilaksanakan.
- b. Berkolaborasi dengan guru untuk membuat Rencana Kegiatan Harian pada hari dan tanggal yang sudah ditentukan untuk penelitian yaitu RKH dengan tema “Lingkunganku”, sub tema “Keluarga Sakinah”.
- c. Membuat kartu nama anak untuk memudahkan pengamatan terhadap perkembangan anak.
- d. Membuat dan mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu kartu huruf ukuran 4x6 cm sebanyak 6 set, kartu kata bergambar 1 set, kartu huruf berukuran 9x10 cm sebanyak 1 set, kartu huruf berukuran 15x15 cm 1 set.
- e. Membuat tempat atau kotak untuk mengelompokkan huruf vokal dan konsonan
- f. Membuat dan mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *checklist* yang di dalamnya memuat nama anak, indikator kemampuan membaca permulaan dan skor.

- g. Mempersiapkan kamera guna mendokumentasikan aktivitas permainan anak jika diperlukan.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dengan Guru melaksanakan RKH mulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Metode permainan kartu huruf dilaksanakan pada kegiatan awal pada apersepsi dan kegiatan inti.

Pelaksanaan kegiatan bermain ini dilakukan dengan beberapa urutan yaitu kegiatan prabersain, kegiatan bermain, dan kegiatan pendinginan.

### **a. Kegiatan pra bermain**

Pada Kegiatan pra-bermain guru mempersiapkan anak antara lain; 1) guru melakukan tanya jawab tentang nama-nama huruf dan menunjukkannya dengan kartu huruf yang ada; 2) menjelaskan tujuan dan aturan main; 3) mempersiapkan anak untuk berbaris menunggu giliran.

### **b. Kegiatan bermain**

Langkah-langkah kegiatan bermain permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak berbaris di halaman.
- 2) Guru meletakkan kartu huruf di lantai secara acak baik vokal maupun konsonan dengan jarak yang sudah diatur.
- 3) Anak melompat pada huruf-huruf vokal dan setelah sampai di ujung lompatan anak diminta mengambil salah satu huruf dan menyebutkan bunyi huruf yang diambilnya dan memasukkannya kembali pada wadah berdasarkan kelompoknya yaitu vokal atau konsonan. Pengembangan permainan ini yaitu

setelah anak bisa mengelompokkan huruf vokal, dan konsonan, anak melompat ke huruf sesuai dengan namanya dan mengucapkan nama huruf ketika melompat ke huruf-huruf tersebut. Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Berikut merupakan langkah-langkah permainannya.

- 1) Anak dibagi dalam 3 kelompok (5-6 orang anak).
- 2) Guru melakukan apersepsi pembelajaran yaitu menjelaskan tema yang ada pada hari itu dan menunjukkan kartu gambar huruf a-z serta menjelaskan gambar yang terkait dengan materi misalnya gambar anggota keluarga, gambar rumah dan bagian-bagiannya.
- 3) Anak menyebutkan nama gambar yang ditunjukkan guru, dan menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kata tersebut.
- 4) Anak berlomba mencari huruf untuk menyusun kata tersebut. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.

c. Kegiatan Pendinginan

Kegiatan pendinginan/kegiatan setelah permainan diakhiri dengan doa. Guru melanjutkan pembelajaran yang ada dalam RKH dan peneliti mengamati anak terkait dengan perkembangan kemampuan membaca permulaannya.

### **3. Pengamatan**

Tahap pengamatan ini merupakan tahapan untuk mengamati perilaku anak dengan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Di dalam lembar observasi tersebut terdapat nama anak, indikator ketercapaian dan skor. Pengamatan dalam penelitian dilakukan bukan hanya saat permainan saja namun juga dalam pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan membaca permulaan

ini dapat terlihat pada setiap kegiatan yang dilakukan anak sehingga dapat terlihat jelas hasil dari penelitian yang dilakukan.

#### **4. Refleksi**

Refleksi dalam penelitian ini dilakukan peneliti, dan guru dengan melihat peningkatan yang terjadi pada anak, mengidentifikasi dan mengevaluasi kelemahan dan kelebihan pelaksanaan tindakan yaitu metode permainan kartu huruf serta menyimpulkan suatu pemikiran baru untuk membuat perencanaan pada siklus berikutnya.

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan beberapa cara untuk mendapatkan hasil penelitian yang objektif dan valid dari tindakan yang dilakukan yaitu peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui metode permainan kartu huruf di TK ABA Koripan. Teknik yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu; a) observasi non sistematis yaitu pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrument pengamatan, namun dalam hal ini observer menggunakan *anecdotal record*; b) observasi sistematis yaitu observasi dengan menggunakan instrument penelitian (Suharsimi Arikunto, 2002: 131). Penelitian ini menggunakan observasi sistematis dimana peneliti melaksanakan observasi tiga tahap, yaitu pertama saat observasi mencari data tentang kemampuan membaca permulaan anak sebelum tindakan, kedua saat dan sesudah tindakan siklus I dan

ketiga saat dan sesudah tindakan siklus II. Observasi dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi *checklist*.

Observasi ini dilakukan peneliti dengan mengamati kemampuan membaca permulaan sesuai yang ada pada indikator penilaian yaitu ketika anak melaksanakan permainan lompat huruf dengan menyuarakan huruf yang diinjaknya, menyebutkan kelompok huruf vokal dan konsonan, menyusun kata dari huruf-huruf serta saat pembelajaran misalnya saat anak menghubungkan gambar dengan tulisan, menceritakan gambar yang dibuatnya dan lain sebagainya. Jumlah anak yang cukup banyak membuat peneliti harus meminta bantuan dari guru dan observer dua untuk membantu mengamati anak, yang mana setiap anak sudah diberi tanda pengenalan.

## **2. Wawancara**

Wawancara atau yang juga disebut teknik interview adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara dalam hal ini peneliti untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2002:132). Wawancara dalam hal ini dilakukan oleh observer terhadap guru yaitu untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan membaca permulaan anak setelah dilakukan tindakan permainan kartu huruf.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi menurut Suharsimi Arikunto (2002: 135) adalah berasal dari kata dokumen yaitu barang-barang tertulis baik berupa catatan, transkrip, buku, majalah, maupun foto. Peneliti menggunakan foto sebagai dokumen pendukung untuk penelitian ini.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 149). Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpulan data adalah lembar observasi, dan dokumentasi.

### 1. Lembar Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi Arikunto, 2002: 133). Penelitian ini menggunakan observasi sistematis yaitu observasi dengan menggunakan instrument penelitian dalam hal ini instrument di susun dalam bentuk *check list*.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak**

Variabel	Sub Variabel	Sub-sub variable	Indikator	Jumlah Butir
Kemampuan Membaca Permulaan (kesadaran fonemik)	Pengetahuan tentang huruf	Memahami bunyi dalam kata diwakili huruf- huruf	Dapat menyebutkan kata dengan membunyikan nama huruf yang ada dalam kata tersebut	1
		Mengetahui huruf abjad a-z	Mampu menyebutkan huruf a-z	1
		Mengerti huruf vokal dan konsonan	Mampu menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	1
	Pemahaman huruf cetak	Membaca gambar sederhana	Mampu menyebutkan nama gambar Mampu menghubungkan gambar dengan kata	2
		Mengetahui bentuk huruf	Mampu menunjukkan huruf yang di minta	1
		Dapat Menyusun kata dari huruf- huruf	Mampu menyusun huruf- huruf menjadi sebuah kata yang memiliki makna	1

Selanjutnya dari kisi-kisi tersebut dibuat rubrik penilaian. Berikut rubrik penilaian instrumen lembar observasi di atas.



**Tabel 2. Rubrik Penilaian Hasil Observasi**

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Anak telah mampu mencapai indikator yang telah ditentukan dalam kisi-kisi lembar observasi	1
2	Anak belum mampu mencapai indikator yang telah ditentukan dalam kisi-kisi lembar observasi	0

## 2. Lembar Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Terdapat beberapa jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur yaitu wawancara yang menggunakan pedoman wawancara; wawancara bebas yaitu wawancara yang dilakukan spontan; serta wawancara kombinasi yaitu model wawancara yang menggunakan sistem terstruktur dan bebas (Sukardi, 2005: 80). Penelitian ini menggunakan wawancara kombinasi. Berikut ini merupakan pedoman wawancara yang digunakan.

**Tabel 3. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara**

No.	Aspek yang ditanyakan	Butir/ jumlah item
1.	Seberapakah kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan setelah pelaksanaan metode permainan kartu huruf?	1
2.	Kendala apa yang dihadapi selama proses pelaksanaan tindakan?	1
3.	Bagaimana pendapat guru terhadap metode permainan kartu huruf?	1

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Suharsimi Arikunto (2002: 135) adalah berasal dari kata dokumen yaitu barang-barang tertulis baik berupa berupa catatan, transkrip, buku, majalah, maupun foto. Peneliti menggunakan foto sebagai dokumen pendukung untuk penelitian ini.

## H. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini membutuhkan teknik analisis data yang tepat agar dapat melihat peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan

kartu huruf. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sehingga data yang terkumpul dalam lembar observasi *checklist* dihitung secara deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan untuk melihat persentase keberhasilan tindakan. Data kuantitatif tersebut kemudian dideskripsikan secara kualitatif agar lebih mudah untuk dipahami. Data-data tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan yang terjadi setelah dilaksanakan stimulasi berupa permainan kartu huruf. Berikut merupakan rumus analisis data yang digunakan dalam analisis statistik deskriptif kuantitatif menurut Ngalim Purwanto (2006: 102).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

**Keterangan:** NP = nilai persen yang dicari/diharapkan  
R = skor mentah yang diperoleh  
SM = skor maksimum ideal dari nilai yang ada  
100 = konstanta

Rumus di atas menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari *scoring* pada hasil observasi, yaitu dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dan kemudian SM diperoleh dari menghitung jumlah seluruh skor maksimum setiap indikator, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak prosentase hasil tindakan pada setiap indikator dan selanjutnya dihubungkan dengan prosentase sebelum tindakan.

## I. Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 76% kemampuan membaca permulaan anak di Kelompok B TK ABA Koripan meningkat dengan penggunaan

metode permainan kartu huruf. Hal ini terlihat dari tercapainya indikator-indikator yang tertera dalam instrument penelitian. Berikut merupakan skala keberhasilan penelitian ini:

- a. 76 % -100 % = baik
- b. 56 % -75 % = cukup baik
- c. 41 % -55 % = kurang baik
- d. 0 % -40 % = tidak baik

Penelitian ini dikatakan berhasil baik apabila tiap-tiap indikator kemampuan membaca permulaan anak yang mendapat skor 1 telah mencapai 76%-100%, dikatakan cukup baik apabila jumlah anak yang mendapatkan skor 1 antara 56%-75%, dikatakan kurang baik apabila jumlah anak yang mendapat skor 1 hanya 41%-55%, dan dikatakan tidak baik jika hanya terdapat 0-40% anak yang mendapatkan skor 1.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi**

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan, tepatnya di Dusun Koripan, Poncosari, Srandakan, Bantul. TK ABA Koripan merupakan lembaga pendidikan berstatus swasta yang didirikan pada tanggal 1 Agustus 1965 di bawah naungan organisasi Aisyiyah dengan luas tanah 242 m<sup>2</sup>. Di atas tanah tersebut didirikan sbangunan dengan luas 216 m<sup>2</sup> yaitu ruang kantor/guru 12 m<sup>2</sup>, 2 ruang kelas 30 m<sup>2</sup>, ruang UKS 6 m<sup>2</sup>, ruang dapur 6 m<sup>2</sup>, kamar mandi 8 m<sup>2</sup>, dan ruang kerja guru 16 m<sup>2</sup>.

Pembelajaran di TK ABA Koripan menggunakan model pembelajaran kelompok dengan kurikulum 2010. Pembelajaran di TK ABA Koripan diampu oleh satu orang guru yayasan, dua guru DPK dan satu orang karyawan. Masing-masing dua orang untuk kelompok A dan satu orang untuk guru kelompok B. Selain pelaksanaan program pembelajaran biasa, di TK ini juga terdapat program pengembangan diri yaitu kegiatan melukis, senam, dan TPA.

Sarana dan prasarana yang ada cukup memadai dan diatur sedemikian rupa, agar tetap memiliki halaman untuk anak berbaris sebelum pembelajaran. Sarana permainan yang ada yaitu dua buah tangga majemuk dan bola dunia, satu buah jungkat-jungkit, dua buah ayunan, satu buah komedi putar, dua buah perahu goyang, tiga buah kuda goyang dan peralatan permainan *indoor* seperti *puzzle*, balok, lego, manik-manik dan lain sebagainya.

Penelitian ini menggunakan anak kelompok B yaitu sebanyak 19 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Ruang kelas yang

digunakan untuk kelompok B berukuran  $\pm 12 \text{ m}^2$ . Anak kelompok B ini dibagi kedalam tiga kelompok dengan masing-masing 6 dan 7 anak. Kelompok B di TK ABA Koripan diampu oleh satu orang guru kelas yang bernama Ibu Kasiyem, S.Pd. Di dalam ruang kelas B terdapat rak tempat menyimpan peralatan anak yang sudah diberi nama, sehingga anak terbiasa untuk bertanggung jawab menjaga miliknya. Penataan ruang kelas dibuat sedemikian rupa mengingat ruang yang tidak begitu luas tersebut. Dinding-dinding kelas diberi hiasan yang mendukung pembelajaran seperti gantungan huruf-huruf, gambar angka, gambar alat transportasi, juga terdapat APE indoor seperti macam-macam buah, lego dan balok kecil, pada bagian samping juga dipasang papan untuk menempel hasil karya anak.

## **B. Deskripsi Data Kemampuan Membaca Permulaan Anak**

### **1. Data Kemampuan Awal**

Data kemampuan awal diperoleh dengan observasi terhadap kemampuan membaca permulaan yaitu saat pembelajaran pada tanggal 22-23 Agustus 2013 serta mencari informasi tambahan dari guru kelas. Saat kegiatan observasi dilakukan anak-anak sedang belajar untuk menirukan bunyi huruf a-z, dan kemudian dihafalkan dengan nyanyian. Selanjutnya mereka unjuk kerja dengan maju di depan kelas untuk menunjuk dan melafalkan bunyi huruf yang ditunjuknya.

Berdasarkan hasil observasi anak-anak di kelompok B TK ABA Koripan ini masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk dan bunyi huruf, terutama huruf-huruf abjad seperti k, l, m, n dimana mereka masih terbalik

membaca urutannya yaitu huruf m dibaca n, begitu juga sebaliknya. Selain itu anak juga bermasalah dalam mengidentifikasi huruf b dengan d, p dengan q, mengidentifikasi huruf u dan v yang berdekatan serta kesulitan dalam mengenali 5 huruf abjad terakhir seperti huruf v, w, x, y, z. Begitu juga dalam mengenali huruf vokal dan konsonan, anak masih mengalami kesulitan. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan huruf vokal atau istilah lain yang digunakan guru adalah huruf hidup yaitu (a, i, u, e, o) dan anak diminta menyebutkan kembali, mereka masih terlihat bingung dan hanya beberapa anak saja yang mampu.

Data kemampuan awal sebelum tindakan juga diperoleh melalui data yang dimiliki guru. Berdasarkan data penilaian yang dimiliki guru anak dalam membaca gambar, menghubungkan gambar dengan tulisan juga masih mengalami kesulitan, terutama dalam mengenali bentuk kata/tulisan. Berikut merupakan tabel hasil observasi kemampuan membaca permulaan anak sebelum tindakan.

Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Anak Sebelum Tindakan

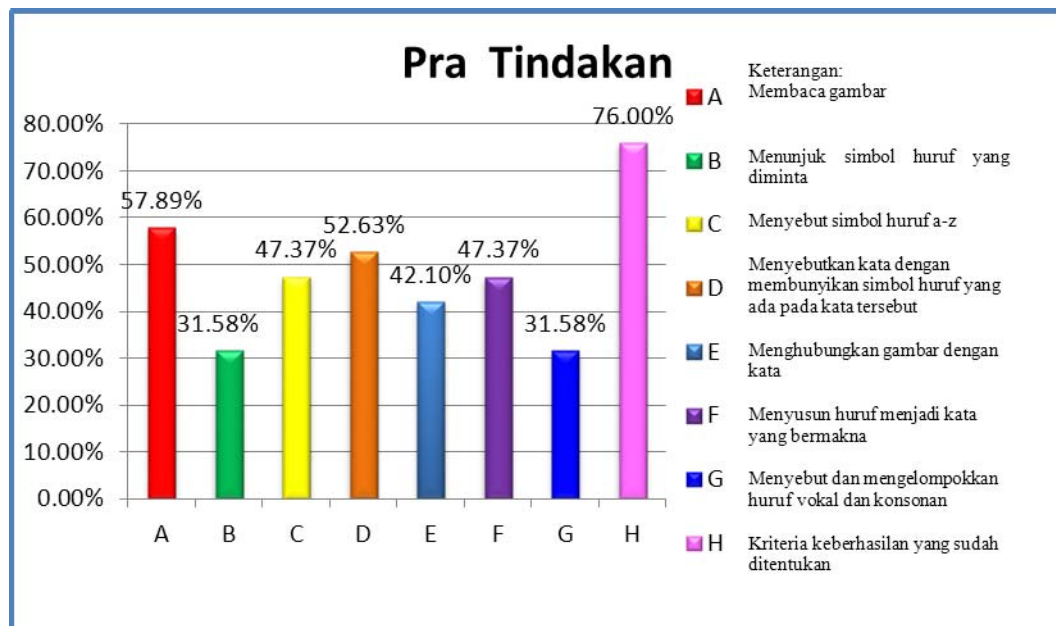
No	Indikator	Jumlah Persentase
1.	Membaca gambar	57,89%
2.	Menunjuk simbol huruf yang diminta	31,58%
3.	Menyebutkan simbol huruf a-z	47,37%
4.	Mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata tersebut	52,63%
5.	Menghubungkan gambar dengan kata	42,10%
6.	Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.	47,37%
7.	Menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	31,58%
Rata- rata ketercapaian anak		44,36 %

Tabel 4. dapat menggambarkan bahwa dari 19 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan membaca permulaan yang meliputi indikator membaca gambar 57,89% yaitu 11 anak dikatakan mampu, pada indikator menunjuk simbol

huruf yang diminta sebesar 31,58% yaitu 6 anak dari 19 anak dikatakan mampu menunjuk dengan benar, sedangkan 13 anak yang lainnya masih memerlukan bantuan. menyebutkan simbol huruf a-z mencapai 47,37% yaitu 9 anak yang dapat dikatakan mampu, sedangkan 10 anak yang lainnya masih kesulitan terutama dalam menyebutkan huruf abjad yang berada ditengah dan akhir.

Indikator menyebutkan kata dan mengidentifikasi huruf yang ada pada kata tersebut 52,63% yaitu 10 anak dikatakan mampu, yang lainnya masih memerlukan latihan. Pada indikator menghubungkan gambar dengan kata 42,10% yaitu 8 anak yang dikatakan mampu. Pada indikator menyusun huruf menjadi kata yang bermakna 47,37% anak dikatakan mampu yaitu sebanyak 9 anak, sedang yang lainnya masih dapat dikatakan belum mampu, ini terlihat dari anak yang masih salah menempatkan huruf dan posisi huruf yang masih terbalik sehingga belum dapat menjadi kata yang memiliki makna.

Pada Indikator menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan 31,58% yaitu 6 anak dapat menyebut dan mengelompokkan dengan tepat, sedangkan yang lainnya sebanyak 13 anak masih memerlukan bantuan. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak dengan rata-rata ketercapaian 44,34% belum mencapai persentase yang diharapkan yaitu 76% pada setiap indikatornya. Oleh karena itu diperlukan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Tabel 4. dapat digambarkan dalam grafik berikut ini.



Grafik 1. Kemampuan Anak Sebelum Tindakan

## 2. Deskripsi Data Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I

Penelitian dalam siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dimana pada siklus ini dilaksanakan tiga kali pertemuan. Pertemuan yang pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2013, pertemuan yang kedua pada tanggal 27 Agustus 2013, dan pertemuan ketiga pada tanggal 30 Agustus 2013. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I.

### a. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi beberapa proses yang berkaitan dengan persiapan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Berkolaborasi dengan guru membuat RKH dengan tema “Lingkunganku”, sub tema “Keluarga Sakinah”.
- 2) Mempersiapkan kartu nama anak untuk memudahkan pengamatan terhadap perkembangan anak.



- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu kartu huruf ukuran 4x6 cm sebanyak 6 set, kartu kata bergambar 1 set, kartu huruf berukuran 9x10 cm sebanyak 1 set, kartu huruf berukuran 15x15 cm 1 set.
- 4) Mempersiapkan tempat atau kotak untuk mengelompokkan huruf vokal dan konsonan
- 5) Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *checklist* yang di dalamnya memuat nama anak, indikator kemampuan membaca permulaan dan skor.
- 6) Mempersiapkan kamera guna mendokumentasikan aktivitas permainan anak jika diperlukan.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan yaitu metode permainan kartu huruf ini dilaksanakan pada kegiatan awal dan kegiatan inti saat apersepsi. Tema pada siklus I adalah Lingkunganku, dengan Sub Tema Keluarga Sakinah. Kegiatan pembelajaran di TK ABA Koripan ini berlangsung dari pukul 07.30-10.30 WIB. Namun untuk pelaksanaan metode permainan kartu huruf ini menggunakan waktu 45 menit. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tindakan penelitian.

##### **1) Siklus I Pertemuan pertama**

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada Hari Sabtu, 24 Agustus 2013. Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berbaris di halaman untuk kegiatan motorik jalan di tempat serta mengucapkan “Janji Anak Bustanul Athfal”. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan kartu huruf.

a) Kegiatan Pra-bermain.

Pada kegiatan pra-bermain terdapat beberapa langkah. *Pertama*, guru mengajak anak pemanasan dengan bernyanyi “lingkaran” dan “baris rampak” disertai gerakannya. Anak terlihat antusias namun belum fokus, ini terlihat ketika anak diminta untuk berputar arah masih banyak yang belum mengikuti arah untuk berputar, sehingga guru memberi aba-aba yang dipercepat agar anak juga lebih berkonsentrasi. Setelah dirasa cukup guru meminta anak untuk berbaris di tepi halaman. Guru bersama peneliti membagikan kartu pengenalan pada anak satu persatu.

*Kedua*, guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan simbol huruf dan anak bersama-sama menyebutkan huruf yang ditunjukkan guru tersebut. Namun kondisi masih belum kondusif sehingga guru mengajak anak “tepuk satu”. Kegiatan dilanjutkan, anak yang sudah mengenal huruf antusias menyebutkan huruf yang ditunjukkan, namun pada huruf d, l, dan huruf abjad terakhir (u, v, w, x, y, z) hanya beberapa anak yang masih semangat berteriak, banyak anak yang diam ketika huruf yang ditunjukkan membingungkan mereka. Guru kemudian membantu dengan menunjukkan huruf yang hampir sama tersebut dan menjelaskan perbedaannya. Selain huruf abjad guru juga mengenalkan huruf vokal dan konsonan. Anak menirukan huruf vokal yaitu a, i, u, e dan o. ketika diminta mengulangi masih banyak anak yang lupa, huruf yang paling mereka ingat adalah huruf a dan o. Sementara itu peneliti bertugas mempersiapkan media yaitu dengan mengacak kartu huruf yang berukuran 4x6 cm, menata kotak huruf vokal dan konsonan, dan mempersiapkan kartu huruf berukuran 15x15 cm.

*Ketiga*, guru dan peneliti memberi penjelasan bahwa hari ini akan melaksanakan permainan kartu huruf, dan menjelaskan aturan permainannya. Aturan permainan pada lompat huruf yaitu anak yang mendapat giliran harus mencari dan menyebutkan huruf sesuai dengan nama anak, dan anak yang lain membantu menyebutkan dan menunjuk huruf mana yang harus dilompati anak yang mendapat giliran. Ketika melompat anak menyebutkan bunyi dari simbol huruf yang dilompatinya. Setelah selesai anak mengambil satu kartu huruf yang berukuran 4x6 cm dan menyebutkan simbol huruf serta mengelompokkannya dalam golongan huruf vokal atau konsonan. Guru bertanya pada anak “bagaimana anak-anak, kalian bisa?”, anak menjawab “aku pasti bisa”. Guru kemudian memilih anak yang mendapat giliran “Ayo siapa yang mau dapat urutan pertama?”, anak-anak bersahut-sahutan mengatakan “aku, aku, aku...”, suasana menjadi gaduh kemudian “tepuk satu, tepuk dua, tepuk tiga...”, anak kembali tenang, guru memilih salah satu anak untuk menjadi contoh.

#### b) Kegiatan Bermain

Permainan kartu huruf dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut. *Pertama*, guru meletakkan kartu huruf secara acak di lantai dengan jarak yang sudah diatur. *Kedua*, anak yang mendapat giliran satu persatu melakukan permainan yaitu mencari dan melompat pada huruf yang sesuai dengan nama anak disertai dengan mengucapkan huruf yang dilompatinya. *Ketiga*, pada ujung lompatan, anak mengambil salah satu huruf dan menyebutkan simbol huruf. Anak selanjutnya mengelompokkan huruf tersebut pada kelompok vokal atau konsonan.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan sebuah gambar dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat* guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan kemudian membaca tulisan yang dibuatnya dari kartu huruf. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

#### c) Kegiatan pendinginan

Pada kegiatan pendinginan anak-anak dipersilakan istirahat dan membereskan alat main yang digunakan yaitu kartu huruf dan kartu gambar. Kegiatan bermain ditutup dengan membaca hamdalah. Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan sesuai dalam RKH yang telah dibuat.

Pada pertemuan pertama siklus I, anak masih dalam tahap penyesuaian terhadap permainan kartu huruf. Masih terdapat anak yang masih bingung dengan tata cara permainannya. Anak terlihat hanya membolak-balik gambar dan kartu huruf, tanpa berusaha menyusunnya. Selain itu adapula anak yang mengganggu temannya dengan merebut gambar serta kartu huruf milik temannya. Guru melihat permasalahan-permasalahan tersebut mengingatkan anak-anak untuk bermain dengan tertib. Anak yang mengalami kesulitan juga diberikan bimbingan.

#### 2) Siklus I Pertemuan kedua

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada Hari Selasa, 27 Agustus 2013. Berikut merupakan penjabaran kegiatan yang dilaksanakan.

a) Kegiatan Pra-bermain.

Pada kegiatan pra-bermain langkah masih sama seperti pertemuan I namun dengan materi yang berbeda. *Pertama*, guru mengajak anak pemanasan dengan bernyanyi “Di Sini Senang Di Sana Senang” disertai gerakannya. Setelah dirasa cukup guru meminta anak untuk berbaris di tepi halaman. Guru bersama peneliti membagikan kartu pengenalan pada anak satu persatu.

*Kedua*, guru mengenalkan simbol huruf dan anak bersama-sama menyebutkan huruf yang ditunjukkan, yaitu huruf a-z. Anak yang belum mengenal huruf masih terlihat diam. Guru memberikan semangat bahwa semua pintar dan mampu mengucapkan huruf yang ditunjukkan kemudian menjelaskan ciri dari masing-masing huruf. *Ketiga*, guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan. Sementara itu peneliti mengacak kartu huruf yang berukuran 15x15 cm di halaman. *Keempat*, anak berbaris menunggu giliran.

b) Kegiatan Bermain

Permainan kartu huruf dilaksanakan dengan langkah sama seperti pada pertemuan I. *Pertama*, guru meletakkan kartu huruf secara acak di lantai dengan jarak yang sudah diatur. *Kedua*, anak yang mendapat giliran satu persatu melakukan permainan yaitu mencari dan melompat pada huruf yang sesuai dengan nama anak disertai dengan mengucapkan huruf yang dilompatinya. *Ketiga*, pada ujung lompatan, anak mengambil salah satu huruf dan menyebutkan simbol huruf. Anak selanjutnya mengelompokkan huruf tersebut pada kelompok vokal atau konsonan.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan sebuah gambar dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat* guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan kemudian membaca tulisan yang dibuatnya dari kartu huruf. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Saat pertemuan kedua ini anak-anak lebih terkonidisi yaitu terlihat dari antusiasme anak dalam mengikuti permainan. Anak sudah mulai jelas dengan aturan permainannya. Mereka langsung dapat menyebutkan huruf yang dilompatinya, begitu juga huruf vokal, anak sudah mampu menemukan huruf vokal a-i-u-e-o, namun masih ada juga yang baru mampu menemukan huruf a dan o. ketika mengelompokkan huruf kedalam kelompok vokal dan konsonan masih belum terlihat peningkatan. Mereka cenderung untuk mengambil huruf a untuk dikelompokkan ke huruf vokal. Melihat hal ini peneliti mencoba mengambil huruf lain dan menanyakan pada anak dan meminta anak mengelompokkan huruf tersebut. Ternyata anak masih bingung mengelompokkannya.

#### c) Kegiatan pendinginan

Pada kegiatan pendinginan anak-anak dipersilakan istirahat dan membereskan alat main yang digunakan yaitu kartu huruf dan kartu gambar. Kegiatan bermain ditutup dengan membaca hamdalah. Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan sesuai dalam RKH yang telah dibuat.

### 3) Siklus I Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada Hari Jumat, 30 Agustus 2013. Kegiatan awal dimulai dengan kegiatan rutin yaitu berbaris di halaman, jalan di tempat dan mengucapkan “Janji Anak Bustanul Athfal”. Berikut merupakan penjabaran kegiatan yang dilaksanakan.

#### a) Kegiatan Pra-bermain.

Pada kegiatan pra-bermain langkah masih sama seperti pertemuan sebelumnya. *Pertama*, guru mengajak anak pemanasan bernyanyi “Bermain dalam Lingkaran” disertai gerakannya. Setelah dirasa cukup guru meminta anak untuk berbaris dan guru bersama peneliti membagikan kartu pengenalan pada anak satu persatu.

*Kedua*, guru mengenalkan simbol huruf dan anak bersama-sama menyebutkan huruf yang ditunjukkan, yaitu huruf a-z, serta mengingatkan bahwa huruf abjad terdapat dua kelompok yaitu vokal dan konsonan. Saat menunjukkan huruf a-z guru melakukannya dengan tidak urut. Sementara itu peneliti mengacak kartu huruf yang berukuran 15x15 cm di halaman. *Ketiga*, anak berbaris menunggu giliran.

#### b) Kegiatan Bermain

Permainan kartu huruf dilaksanakan dengan langkah sama seperti pertemuan sebelumnya. *Pertama*, guru meletakkan kartu huruf secara acak di lantai dengan jarak yang sudah diatur. *Kedua*, anak yang mendapat giliran satu persatu melakukan permainan yaitu mencari dan melompat pada huruf yang sesuai dengan nama anak disertai dengan mengucapkan huruf yang dilompatinya.

*Ketiga*, pada ujung lompatan, anak mengambil salah satu huruf dan menyebutkan simbol huruf. Anak selanjutnya mengelompokkan huruf tersebut pada kelompok vokal atau konsonan.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan sebuah gambar dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat* guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan kemudian membaca tulisan yang dibuatnya dari kartu huruf. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Pada pertemuan ketiga anak-anak lebih terkoneksi ini terlihat dari antusiasme anak dalam mengikuti permainan. Anak sudah mulai jelas dengan aturan permainannya. Mereka langsung dapat menyebutkan huruf yang dilompatinya, anak juga sudah mampu menemukan huruf vokal a-i-u-e-o, namun masih ada juga yang baru mampu menemukan huruf a dan o. Ketika mengelompokkan huruf ke dalam kelompok vokal dan konsonan masih belum terlihat peningkatan. Mereka cenderung untuk mengambil huruf a untuk dikelompokkan ke huruf vokal. Selain itu anak sudah terlihat mampu menyusun kata dengan cepat, dan tingkat kesalahan bentuk huruf sudah mulai berkurang, anak sudah mampu membentuk kata yang bermakna.



c) Kegiatan pendinginan

Pada kegiatan pendinginan anak-anak dipersilakan istirahat dan membereskan alat main yang digunakan yaitu kartu huruf dan kartu gambar. Kegiatan bermain ditutup dengan membaca hamdalah. Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan sesuai dalam RKH yang telah dibuat. Kegiatan pada hari itu kemudian diakhiri dengan kegiatan mengulang lagu “Doa” dan guru melakukan *review*.

**c. Pengamatan**

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan membaca permulaan tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran yang lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi berupa permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan di peroleh data sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus I

No	Indikator	Persentase
1.	Membaca gambar	68,42%
2.	Menunjuk simbol huruf yang diminta	52,63%
3.	Menyebutkan simbol huruf a-z	63,15%
4.	Mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata tersebut	63,15%
5.	Menghubungkan gambar dengan kata	47,27%
6.	Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.	63,15%
7.	Menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	42,10%
Rata-rata ketercapaian anak		57,12%

Tabel 5 tersebut dapat menggambarkan bahwa dari 19 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan membaca permulaan pada indikator membaca

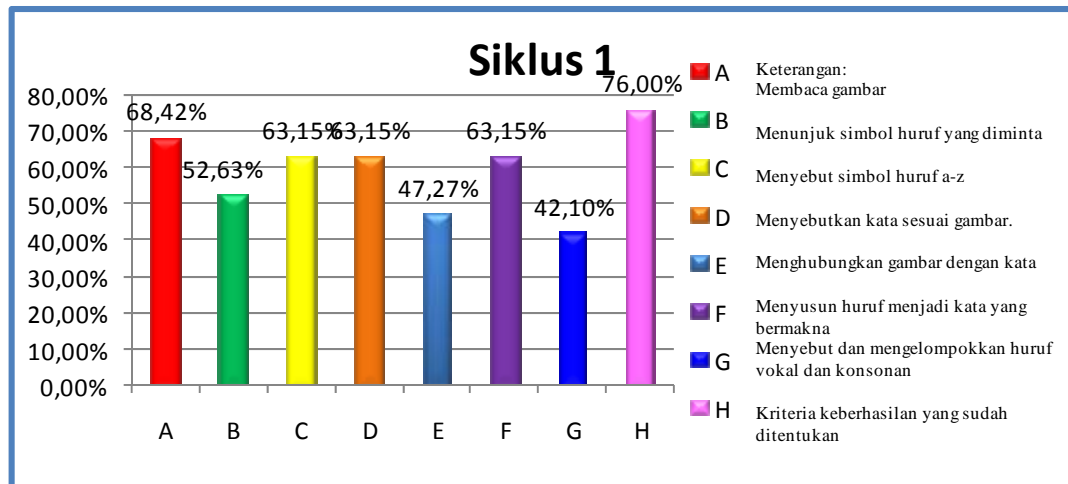
gambar 68,42% atau sebanyak 13 anak dikatakan mampu dan 6 anak lainnya masih memerlukan bantuan guru untuk menerjemahkan sebuah gambar. Anak yang telah mampu membaca gambar dengan cepat menyebutkan nama gambar. Anak yang belum mampu terlihat kebingungan ketika ditanya kembali dan cenderung untuk mengikuti kata temannya.

Pada indikator menunjuk simbol huruf yang diminta sebesar 52,63% yaitu 10 dari 19 anak dikatakan mampu menunjuk dengan benar, sedangkan 9 anak yang lainnya masih memerlukan bantuan. Kesembilan anak tersebut rata-rata kesulitan dalam mengidentifikasi huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama, misalnya huruf i dan l, u dan v, p dan q, b dan d, huruf a, g, dan e.

Indikator menyebutkan simbol huruf a-z mencapai 63,15% yaitu 12 anak yang dapat dikatakan mampu, sedangkan 7 anak yang lainnya masih kesulitan terutama dalam menyebutkan huruf dengan runtut. Anak biasanya berhenti ketika anak sudah mengucapkan a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, dan selanjutnya diam, ketika diberi bantuan satu huruf ada anak yang langsung mengingat, namun ada pula yang tetap diam. Selain pada huruf tengah tersebut anak dalam mengucapkan huruf b dan d masih ada yang keliru, begitu juga pada huruf yang berdekatan seperti huruf m, n, huruf u, v dan w serta lafal pada huruf q dan z belum jelas. Pada indikator menyebutkan kata dan mengidentifikasi huruf yang ada pada kata tersebut, kemampuan anak mencapai 63,15% yaitu 12 anak dikatakan mampu, yang lainnya masih memerlukan latihan. Kebanyakan anak yang kesulitan tersebut hanya melihat gambar tanpa melihat dan mencocokkan huruf yang ada pada gambar.

Pada indikator menghubungkan gambar dengan kata sebanyak 47,37% yaitu 9 anak yang dikatakan mampu, 10 anak yang lainnya belum mampu, mereka cenderung untuk meminta bantuan teman atau asal menghubungkan. Indikator menyusun huruf menjadi kata yang bermakna 63,15% anak dikatakan mampu yaitu sebanyak 12 anak, sedang yang lainnya masih dapat dikatakan belum mampu, ini terlihat dari anak yang masih salah menempatkan huruf dan posisi huruf yang masih terbalik sehingga belum dapat menjadi kata yang memiliki makna seperti menempatkan huruf b, w, f, t, a dan g.

Pada Indikator menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan 42,10% yaitu 8 anak dapat menyebut dan mengelompokkan dengan tepat, sedangkan yang lainnya sebanyak 11 anak masih memerlukan bantuan. Mereka hanya asal menebak, tanpa mengingat huruf vokal apa saja yang dikenalkan guru. Sehingga dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak belum mencapai persentase yang diharapkan yaitu 76% pada setiap indikatornya, karena rata-rata ketercapaian yang baru 52,12%. Berikut merupakan grafik ketercapaian siklus I.



Grafik 2. Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus I

Grafik 2 menggambarkan hasil setelah tindakan siklus I. Setelah adanya pelaksanaan tindakan tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan. Berikut merupakan tabel peningkatan kemampuan membaca permulaan anak setelah dilaksanakan siklus I.

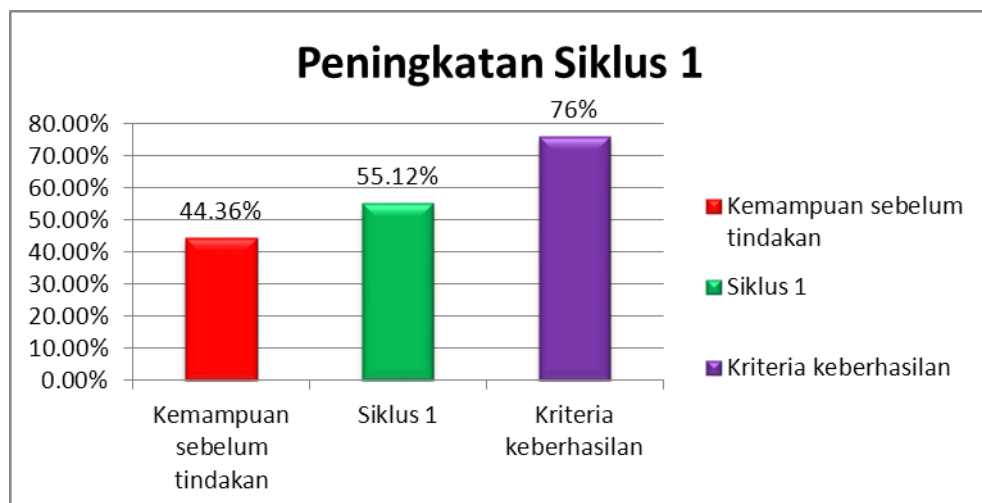
Tabel 6. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Siklus 1

No.	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus 1
1.	Membaca gambar	57,89%	68,42%
2.	Menunjuk simbol huruf yang diminta	31,58%	52,63%
3.	Menyebutkan simbol huruf a-z	47,37%	63,15%
4.	Mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata tersebut	52,63%	63,15%
5.	Menghubungkan gambar dengan kata	42,10%	47,27%
6.	Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.	47,37%	63,15%
7.	Menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	31,58%	42,10%
Rata- rata ketercapaian anak		44,36 %	57,12 %

Berdasarkan Tabel 6. di atas dapat dilihat bahwa kemampuan membaca permulaan anak setelah dilaksanakan tindakan siklus 1 terdapat peningkatan dengan rata-rata 44,36% menjadi 57,12%. Peningkatan yang terjadi dapat kita lihat pada setiap indikatornya yaitu pada indikator membaca gambar dari 57,89%

meningkat menjadi 68,42%, indikator menunjuk simbol huruf yang diminta meningkat dari 31,58% menjadi 52,63%.

Pada indikator menyebut simbol huruf a-z meningkat dari 47,37% menjadi 63,15%, untuk indikator menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata meningkat dari 52,63% menjadi 63,15%. Indikator menghubungkan gambar dengan kata meningkat dari 42,10% menjadi 47,37% dan untuk indikator menyusun huruf menjadi kata yang bermakna meningkat dari 47,37 % menjadi 63,15%, serta indikator menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dari 31,58% menjadi 42,10%. Berikut merupakan grafik rata-rata peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah siklus 1.



Grafik 3. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Setelah Siklus 1

Grafik 3. menggambarkan peningkatan yang terjadi, ternyata dari grafik tersebut dapat dilihat kemampuan sebelum tindakan 44,36% dalam kriteria keberhasilan angka tersebut dalam kategori kurang baik. Setelah dilaksanakan siklus 1 kemampuan anak meningkat yaitu menjadi 55,12%. Angka tersebut dalam kategori cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan sudah meningkat namun

belum memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 76%. Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan terdapat beberapa kendala, sehingga perlu perbaikan guna melaksanakan siklus 2 agar dapat mencapai kriteria keberhasilan sebesar 76%.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, namun peningkatan yang ada belum maksimal karena adanya kendala-kendala. Oleh karena itu peneliti selanjutnya akan melakukan perbaikan dan membuat perencanaan baru untuk siklus selanjutnya yaitu siklus 2 agar peningkatan yang terjadi lebih terlihat, begitu juga dengan keefektifan dari metode permainan kartu huruf ini. Berikut merupakan beberapa kendala pelaksanaan siklus 1.

- 1) Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada tahun ajaran baru, sehingga anak masih dalam masa penyesuaian diri sehingga pengondisian yang ada cukup sulit bagi guru dan peneliti.
- 2) Saat permainan berlangsung anak yang belum atau sudah mendapat giliran cenderung untuk bermain sendiri, dan hanya sedikit yang turut aktif dalam membantu temannya.
- 3) Anak masih kesulitan dalam mengidentifikasi bentuk huruf terutama huruf-huruf yang menurut mereka hampir sama seperti huruf u dengan v, f dengan t, huruf g dan e yang diasumsikan sama dengan huruf a, w dan m, huruf i dengan huruf j dan l, huruf p dengan q serta penggunaan huruf s dan z.

- 4) Anak kesulitan dalam mengidentifikasi dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan, huruf vokal yang paling banyak diketahui adalah huruf o.

Dari beberapa kendala tersebut maka peneliti berkolaborasi dengan guru untuk melakukan perbaikan pelaksanaan tindakan yaitu:

- 1) Pelaksanaan permainan dengan sistem kelompok serta diadakan dalam bentuk kompetisi atau lomba, sehingga setiap anak dapat terlibat aktif dalam permainan.
- 2) Guru memberi penjelasan pada anak tentang huruf-huruf yang bentuknya hampir sama dan melakukan pendampingan terhadap anak yang memang belum dapat mengidentifikasi huruf.
- 3) Anak kesulitan dalam mengidentifikasi dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan, sehingga dalam permainan siklus II direncanakan cara permainan yang berbeda dan lebih menekankan huruf vokal dan konsonan.

Perbaikan terhadap siklus I ini sebagai landasan peneliti dalam membuat hipotesis kedua bahwa metode permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak terutama dalam penguasaan simbol-simbol persiapan membaca. Metode permainan kartu huruf dibuat sedemikian rupa agar tujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan dapat tercapai. Berikut merupakan penjabaran permainan yang akan digunakan dalam siklus II.

Langkah-langkah permainan kartu huruf:

- a) Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dan membuat barisan.
- b) Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak.

- c) Dua set kartu huruf vokal yang berukuran 15x15 cm diletakkan di lantai secara acak.
- d) Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh bermain dengan mempraktekkan secara langsung.
- e) Permainan dimulai, yaitu anak melompat pada huruf-huruf vokal, dan setelah sampai di ujung lompatan anak diminta mengambil salah satu huruf dan membawanya kembali menuju meja yang di atasnya sudah tertata rapi kartu huruf yang berukuran 9x10 cm. Anak kemudian menyebutkan bunyi huruf yang diambilnya dan menjodohkannya dengan huruf yang bentuknya sama.

#### **e. Hipotesis Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan siklus I masih memerlukan berbagai perbaikan terutama dalam tata cara pelaksanaan yang sudah disebutkan di atas. Perbaikan terhadap siklus I ini sebagai landasan peneliti dalam membuat hipotesis kedua bahwa metode permainan kartu huruf yang dilaksanakan secara berkelompok dan lebih fokus pada pengenalan huruf vokal dan konsonan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak terutama dalam penguasaan simbol-simbol persiapan membaca di TK ABA Koripan karena dengan adanya sistem permainan kelompok diharapkan terjadi interaksi antar anak sehingga anak akan membangun pengetahuannya lebih baik lagi.

### **3. Deskripsi Data Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II**

Penelitian siklus II ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan tiga kali pertemuan. Pertemuan yang pertama dilaksanakan pada tanggal 5 September



2013, pertemuan yang kedua pada tanggal 6 September 2013, dan pertemuan ketiga pada tanggal 9 September 2013. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus II.

#### **a. Perencanaan**

Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi beberapa proses yang berkaitan dengan persiapan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Menambah media yang akan digunakan masing-masing 1 set karena akan dibuat dalam sistem permainan kompetisi sehingga anak tidak kesulitan dalam menemukan huruf.
- 2) Guru menjelaskan bentuk-bentuk huruf yang hampir sama dan melakukan pendampingan terhadap anak yang belum mampu.
- 3) Membuat tempat atau kotak untuk mengelompokkan huruf vokal dan konsonan.
- 4) Guru menjelaskan kembali huruf-huruf yang termasuk dalam huruf vokal dan konsonan.

#### **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan yaitu metode permainan kartu huruf ini dilaksanakan pada kegiatan awal dan kegiatan inti saat apersepsi. Tema pada siklus II adalah Lingkunganku, dengan Sub Tema Rumahku Surgaku. Kegiatan pembelajaran di TK ABA Koripan ini berlangsung dari pukul 07.30-10.30 WIB. Namun pelaksanaan permainan kartu huruf hanya dilaksanakan selama 45 menit. Proses Pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal berbaris di halaman, jalan di tempat serta mengucap

“Janji Anak Bustanul Athfal”. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan kartu huruf. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tindakan siklus II.

1) Siklus II Pertemuan pertama

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada Hari Rabu, 4 September 2013. Pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman. Guru memimpin anak untuk jalan di tempat dan bernyanyi lagu “Lonceng”.

a) Kegiatan pra-bermain

Kegiatan pra-bermain meliputi beberapa langkah. *Pertama*, guru mengajak anak pemanasan yaitu membagi anak ke dalam tiga kelompok. Tangan direntangkan kemudian berjalan dan berlari di tempat, kepala tengok kanan, kiri, atas, bawah serta meregangkan tangan ke samping kanan dan kiri, atas serta bawah. Setelah dirasa cukup guru memberi contoh pada anak untuk memantulkan bola. Anak bergiliran sepasang-sepasang untuk memainkan bola pantul.

*Kedua*, guru memanggil anak satu persatu untuk diberi tanda pengenalan. *Ketiga*, guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan simbol huruf a-z baik secara runtut maupun acak, serta memberi penjelasan tentang huruf vokal dan konsonan. Anak bersama-sama menyebutkan huruf yang ditunjukkan guru. *Keempat*, guru bersama peneliti mempersiapkan peralatan yang digunakan. guru memilih empat orang anak untuk mengambil meja. Meja ditata berhadapan dengan jarak yang sudah ditentukan. Di atas meja tersebut kemudian ditata 1 set kartu huruf berukuran 9x10 cm yaitu dari huruf a-z dan meja yang lainnya berisi kartu huruf yang berukuran 4x6 cm yang juga di acak. Di lantai diletakkan 2 baris

huruf vokal. *Kelima*, guru menjelaskan aturan permainan kartu huruf dan meminta dua anak untuk menjadi contoh.

b) Kegiatan Bermain

Permainan kartu huruf dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut. *Pertama*, anak dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok apel dan anggur. *Kedua*, anak melakukan permainan kartu huruf yaitu anak berlomba melompat pada huruf vokal a-i-u-e-o dan selanjutnya mencari dan mengambil huruf vokal pada ujung lompatan dan kembali dengan berlari dan menjodohkan huruf yang diambilnya tersebut.

*Ketiga*, permainan selanjutnya dikembangkan yaitu anak yang mendapat giliran berlomba melompati huruf vokal dengan membunyikan huruf tersebut dan pada ujung lompatan anak mengambil huruf dan membawanya lari untuk kemudian disusun sesuai gambar yang dipilih anak.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema yaitu perabot rumah dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat* guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan kemudian membaca tulisan yang dibuatnya dari kartu huruf. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang. *Keenam*, anak berlomba menyusun huruf sesuai dengan nama anak.

Hasil tindakan tersebut terlihat bahwa anak akan bekerjasama dengan temannya untuk mencari huruf yang sesuai dengan huruf yang diambilnya, meskipun demikian tetap terlihat mana anak yang mampu dan tidak, sebab anak yang tidak mampu menjodohkan terlihat bahwa belum mampu mengidentifikasi huruf yang sama, tugas teman satu kelompoknya yaitu membenarkan posisi yang tepat. Permainan dengan berkelompok ini membuat anak berlomba-lomba membantu temannya agar tidak kalah dalam permainan. Oleh karena itu fokus anak terhadap permainan lebih besar. Selain itu anak sudah terbiasa dengan berbagai bentuk huruf, sehingga mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna, meskipun masih ada juga anak yang memerlukan bimbingan, terutama dalam mengenali huruf yang mirip seperti huruf p, q, b, d, huruf t dengan f, huruf n dengan u, sehingga guru selanjutnya memberikan penjelasan-penjelasan terhadap bentuk huruf tersebut.

c) Kegiatan pendinginan

Pada kegiatan pendinginan ini anak diperbolehkan istirahat dan membereskan alat main yang digunakan. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan sesuai dengan RKH yang telah dibuat.

2) Siklus II Pertemuan kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada Hari Kamis, 5 September 2013. Berikut merupakan penjabaran kegiatan yang dilaksanakan.

a) Kegiatan pra-bermain

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan rutin berbaris di halaman, jalan ditempat dan bernyanyi bersama “Ayo Bergembira” serta mengucapkan “Janji

Anak Bustanul Athfal”. Pada kegiatan pra-bermain langkah-langkah yang dilakukan guru sama seperti pada pertemuan pertama siklus II. *Pertama*, guru mengajak anak untuk pemanasan yaitu dengan kegiatan berjalan jinjit. *Kedua*, anak-anak berbaris di tepi lapangan dan diberi kartu nama pada anak. *Ketiga*, guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan simbol huruf secara acak. *Keempat*, guru bersama peneliti mempersiapkan peralatan main. Guru memilih empat orang anak untuk mengambil meja, dan kemudian bersama peneliti guru mempersiapkan permainan. Meja ditata berhadapan dengan jarak 3 meter. Di atas meja tersebut kemudian ditata 1 set kartu huruf berukuran 9x10 cm yaitu dari huruf a-z dan meja yang lainnya berisi kartu huruf yang berukuran 4x6 cm yang juga diacak. Di lantai diletakkan 2 baris huruf vokal. *Kelima*, anak dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok gajah dan harimau.

b) Kegiatan Bermain.

Langkah permainan masih sama pada pertemuan pertama siklus II. *Pertama*, anak berlomba melompat pada huruf vokal dan selanjutnya mencari dan mengambil huruf vokal pada ujung lompatan dan kembali dengan berlari dan menjodohkan huruf yang diambilnya tersebut. *Kedua*, setelah semua mendapat giliran permainan di kembangkan lagi, guru melakukan apersepsi tentang rumah dan bagian-bagiannya. *Ketiga*, anak bergiliran melakukan permainan kompetisi untuk menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar. Kelompok yang lebih dahulu selesai dan benar dalam menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema yaitu perabot rumah dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat* guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan dan menyebutkan kata yang dibuatnya. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Tindakan pertemuan kedua dapat memperlihatkan kemampuan anak dalam membentuk kata yang bermakna. Terlihat bahwa anak mampu menyusun huruf bahkan dengan cara yang acak, namun ada pula anak yang belum mampu, anak menyusun kata dari huruf paling belakang disusun diurutan pertama. Anak juga terlihat lebih antusias dalam mencari huruf dan berlomba menyelesaikan kata yang dimilikinya. Anak tertarik untuk segera berpindah pada kartu yang lainnya. Anak yang kreatif terlihat dengan asyiknya mengotak-atik huruf membentuk kata sesuai dengan keinginannya.

#### c) Kegiatan pendinginan

Pada kegiatan pendinginan ini anak diperbolehkan istirahat dan membereskan alat main yang digunakan. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan sesuai dengan RKH yang telah dibuat.

#### 3) Siklus II Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada pada Hari Jumat, 9 September 2013. Berikut merupakan penjabaran kegiatan yang dilaksanakan.

a) Kegiatan pra-bermain

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan rutin berbaris di halaman, jalan di tempat dan bernyanyi bersama “Lonceng” serta mengucapkan “Janji Anak Bustanul Athfal”. Pada kegiatan pra-bermain langkah-langkah yang dilakukan guru sama seperti pada pertemuan sebelumnya. *Pertama*, guru mengajak anak untuk pemanasan yaitu dengan kegiatan menirukan gerakan binatang dan memantulkan bola. *Kedua*, anak-anak berbaris di tepi lapangan dan diberi kartu nama. *Ketiga*, guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan simbol huruf secara acak. *Keempat*, guru bersama peneliti mempersiapkan peralatan main. *Kelima*, anak dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok mobil dan motor.

b) Kegiatan Bermain.

Langkah permainan masih sama pada pertemuan sebelumnya. *Pertama*, anak berlomba melompat pada huruf vokal dan selanjutnya mencari dan mengambil huruf vokal pada ujung lompatan dan kembali dengan berlari dan menjodohkan huruf yang diambilnya tersebut. *Kedua*, setelah semua mendapat giliran permainan di kembangkan lagi, guru melakukan apersepsi tentang rumah dan bagian-bagiannya. *Ketiga*, anak bergiliran melakukan permainan kompetisi untuk menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar yaitu peralatan rumah. Kelompok yang lebih dahulu selesai dan benar dalam menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Permainan kemudian dilanjutkan di dalam kelas. Anak dibagi ke dalam tiga kelompok. Kemudian guru menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema yaitu perabot rumah dan menjelaskan aturan permainan selanjutnya. *Keempat*

guru membagi kartu gambar dan anak berlomba mencari dan menyusun huruf sesuai gambar yang diperolehnya. Anak yang sudah selesai mengangkat tangan dan menyebutkan kata yang dibuatnya. *Kelima*, anak bertukar gambar dan mulai berlomba menyusun kata kembali. Anak yang paling banyak menyusun huruf dianggap sebagai pemenang.

Pada pertemuan ketiga ini terlihat peningkatan, sebagian besar anak sudah mampu mengenali huruf dan menyusunnya menjadi kata yang tepat. Anak yang pada awalnya terbalik-balik dalam meletakkan huruf sudah mampu meletakkan huruf dengan tepat dan membentuk suatu kata yang bermakna. Begitu pula dalam mengenal huruf vokal anak sudah mampu mengelompokkan bukan hanya huruf a dan o saja tetapi huruf i, u, e juga sudah mulai dikenali.

#### c) Kegiatan pendinginan

Pada kegiatan pendinginan ini anak diperbolehkan istirahat dan membereskan alat main yang digunakan. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan sesuai dengan RKH yang telah dibuat.

#### **e. Pengamatan**

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan membaca permulaan tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran yang lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari tindakan siklus II berupa permainan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan di peroleh data sebagai berikut.



Tabel 7. Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus II

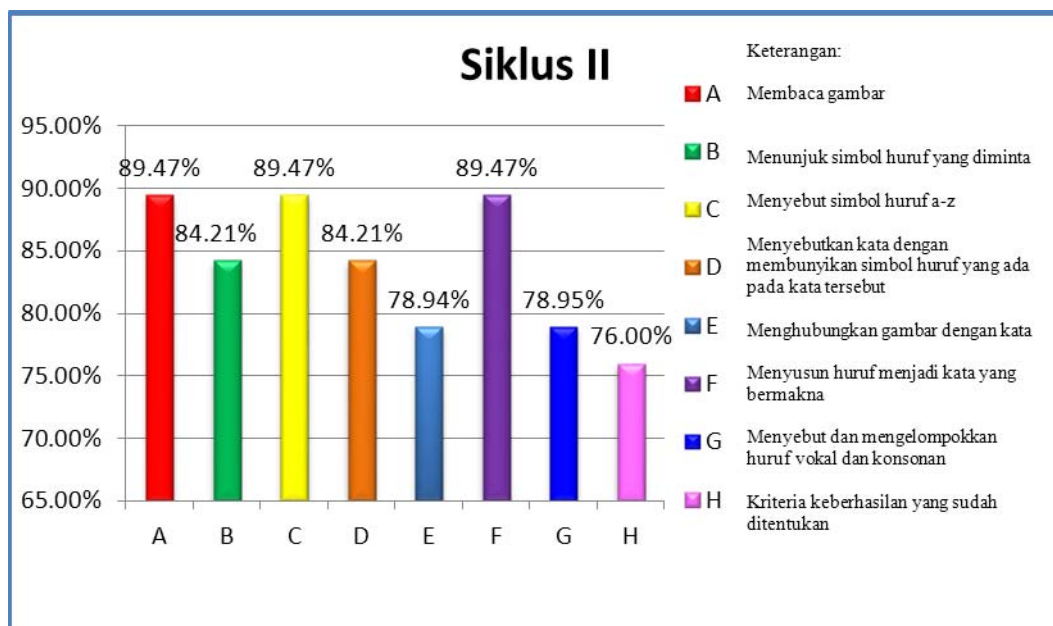
No	Indikator	Persentase
1.	Membaca gambar	89,47%
2.	Menunjuk simbol huruf yang diminta	84,21%
3.	Menyebutkan simbol huruf a-z	89,47%
4.	Mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata tersebut	84,21%
5.	Menghubungkan gambar dengan kata	78,94%
6.	Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.	89,47%
7.	Menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	78,95%
Rata-rata ketercapaian anak		84,96%

Tabel 7 tersebut menggambarkan bahwa dari 19 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan membaca permulaan pada indikator membaca gambar 89,47% atau sebanyak 17 anak dikatakan mampu dan 2 anak lainnya masih memerlukan bantuan guru untuk menerjemahkan sebuah gambar. Pada indikator menunjuk simbol huruf yang diminta sebesar 84,21% yaitu 16 dari 19 anak dikatakan mampu menunjuk dengan benar, 3 anak yang lainnya masih memerlukan bantuan. Ketiga anak tersebut rata-rata kesulitan dalam mengidentifikasi huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama, misalnya huruf i dan l, b dan d, serta huruf n dan u. Pada indikator menyebutkan simbol huruf a-z mencapai 89,47% yaitu 17 anak yang dapat dikatakan mampu, sedangkan 2 anak yang lainnya masih kesulitan terutama dalam menyebutkan huruf dengan runtut. Pada indikator ini sebagian besar telah mampu mengucapkan huruf a-z dengan runtut, sedangkan dua yang belum mampu ini masih perlu mendapatkan bantuan. Mereka berhenti pada huruf p, q, r serta masih terbalik menyebutkan urutan huruf l, m, n yaitu dengan mengucapkan l, n, m.

Indikator menyebutkan kata dan mengidentifikasi huruf yang ada pada kata tersebut, kemampuan anak mencapai 84,21% yaitu 16 anak dikatakan

mampu, yang lainnya masih memerlukan latihan. Kebanyakan anak yang kesulitan tersebut hanya melihat gambar tanpa melihat dan mencocokkan huruf yang ada pada gambar. Pada indikator menghubungkan gambar dengan kata sebanyak 78,94% yaitu 15 anak yang dikatakan mampu dan 4 anak lainnya belum mampu, mereka cenderung untuk meminta bantuan teman atau asal menghubungkan. Pada indikator menyusun huruf menjadi kata yang bermakna 89,47% anak dikatakan mampu yaitu sebanyak 17 anak, sebagian yang lainnya masih dapat dikatakan belum mampu, ini terlihat dari anak yang masih salah menempatkan huruf dan posisi huruf yang masih terbalik sehingga belum dapat menjadi kata yang memiliki makna.

Pada Indikator menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan 78,95% yaitu 15 anak dapat menyebut dan mengelompokkan dengan tepat, sedangkan yang lainnya sebanyak 4 anak masih memerlukan bantuan. Mereka yang belum mampu hanya asal menebak, mereka mampu hanya mampu menyebutkan huruf vokal a dan o dan juga tidak mampu menyebutkan huruf konsonan. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak telah mencapai persentase yang diharapkan yaitu 76% pada setiap indikatornya, dengan rata-rata ketercapaian 84,96%. Berikut merupakan grafik ketercapaian Siklus II.



Grafik 4. Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus II

Grafik 4. di atas menggambarkan hasil setelah tindakan siklus II. Setelah adanya pelaksanaan tindakan tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan dari kemampuan awal, setelah siklus I dan setelah siklus II. Berikut merupakan tabel peningkatan kemampuan membaca permulaan anak setelah dilaksanakan siklus I dan II.

Tabel 6. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Siklus II

No.	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1.	Membaca gambar	57,89%	68,42%	89,47%
2.	Menunjuk simbol huruf yang diminta	31,58%	52,63%	84,21%
3.	Menyebutkan simbol huruf a-z	47,37%	63,15%	89,47%
4.	Mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata tersebut	52,63%	63,15%	84,21%
5.	Menghubungkan gambar dengan kata	42,10%	47,27%	78,94%
6.	Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.	47,37%	63,15%	89,47%
7.	Menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	31,58%	42,10%	78,95%
Rata- rata ketercapaian anak		44,36 %	57,12%	84,96%

Tabel 6 menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak setelah dilaksanakan tindakan siklus 1 terdapat peningkatan dengan rata-rata

44,36% menjadi 57,12% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,96%. Peningkatan yang terjadi mulai dari kemampuan awal hingga Siklus II dapat kita lihat pada setiap indikatornya yaitu pada indikator membaca gambar dari 57,89% meningkat menjadi 89,47%, indikator menunjuk simbol huruf yang diminta meningkat dari 31,58% menjadi 84,21%, indikator menyebut simbol huruf a-z meningkat dari 47,37% menjadi 89,47%.

Pada indikator menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata meningkat dari 52,63% menjadi 84,21%, indikator menghubungkan gambar dengan kata meningkat dari 42,10% menjadi 78,94%. Indikator menyusun huruf menjadi kata yang bermakna meningkat dari 47,37% menjadi 89,47% serta pada indikator menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dari 31,58% menjadi 78,95%.

#### **f. Refleksi**

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus pertama diperoleh hasil yang lebih baik. Terbukti dengan adanya sistem kompetisi kelompok anak dapat lebih banyak terlibat dalam permainan, serta dengan guru memberikan penjelasan-penjelasan tentang huruf vokal, konsonan dan huruf yang hampir sama membuat anak semakin paham dalam mengenali huruf-huruf. Hasil tersebut juga didukung dengan media yang digunakan membuat anak tidak bosan untuk bereksplorasi dengan kartu huruf, sehingga pada siklus yang kedua ini dapat dilihat peningkatan kemampuan membaca permulaan anak dari kemampuan sebelum tindakan mencapai 44,36% yaitu termasuk kategori kurang baik, pada siklus I menjadi 55,12% dalam kategori

cukup baik dan setelah siklus II mencapai 84,96%. Angka tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan sebesar 76,00% dan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan 84,96% tergolong dalam kategori baik. Oleh karena itu peneliti menghentikan tindakan dan guru melanjutkan kembali membimbing anak terutama anak yang masih kesulitan dalam membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan anak TK ABA Koripan kelompok B ini dapat disimpulkan sudah meningkat dengan pelaksanaan metode permainan kartu huruf.

### **C. Analisis Data Kemampuan Membaca Permulaan Anak**

Data dalam penelitian ini dianalisis untuk melihat peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sehingga data yang terkumpul dalam lembar observasi *checklist* dihitung secara deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan untuk melihat persentase keberhasilan tindakan. Data kuantitatif tersebut kemudian dideskripsikan secara kualitatif agar lebih mudah untuk dipahami. Data-data tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan yang terjadi setelah dilaksanakan stimulasi berupa permainan kartu huruf.

Hasil observasi kemampuan membaca permulaan anak sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan bahwa pada indikator membaca gambar 57,89% (11 anak) dikatakan mampu, indikator menunjuk simbol huruf yang diminta sebesar 31,58% (6 anak) dikatakan mampu menunjuk dengan benar, indikator menyebutkan simbol huruf a-z mencapai 47,37% (9 anak) dapat

dikatakan mampu. Indikator menyebutkan kata dan mengidentifikasi huruf yang ada pada kata tersebut 52,63% (10 anak) dikatakan mampu. Pada indikator menghubungkan gambar dengan kata 42,10% (8 anak) yang dikatakan mampu. Pada indikator menyusun huruf menjadi kata yang bermakna 47,37% (9 anak) dikatakan mampu dan pada indikator menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan 31,58% (6 anak) dapat menyebut dan mengelompokkan dengan tepat.

Hasil observasi kemampuan membaca permulaan anak setelah tindakan siklus I menunjukkan bahwa dari 19 anak yang menjadi subjek penelitian diperoleh data peningkatan kemampuan membaca permulaan pada indikator mampu membaca gambar 68,42% (13 anak). Indikator mampu menunjuk simbol huruf yang diminta sebesar 52,63% (10 anak). Pada indikator mampu menyebutkan simbol huruf a-z mencapai 63,15% (12 anak), indikator mampu menyebutkan kata dan mengidentifikasi huruf yang ada pada kata tersebut, kemampuan anak mencapai 63,15% (12 anak). Pada indikator mampu menghubungkan gambar dengan kata sebanyak 47,37% (9 anak). Pada indikator mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna 63,15% (12 anak) serta pada indikator menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan 42,10% (8 anak) dapat menyebut dan mengelompokkan dengan tepat.

Hasil observasi kemampuan membaca permulaan anak setelah tindakan siklus II menunjukkan bahwa dari 19 anak yang menjadi subjek penelitian, kemampuan membaca permulaan terjadi peningkatan. Pada indikator mampu membaca gambar 89,47% (17 anak), pada indikator mampu menunjuk simbol

huruf yang diminta sebesar 84,21% (16 anak), indikator mampu menyebutkan simbol huruf a-z mencapai 89,47% (17 anak). Indikator mampu menyebutkan kata dan mengidentifikasi huruf yang ada pada kata tersebut mencapai 84,21% (16 anak). Indikator mampu menghubungkan gambar dengan kata sebanyak 78,94% (15 anak). Pada indikator mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna 89,47% (17 anak) serta pada indikator menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan 78,95% (15 anak) dapat menyebut dan mengelompokkan dengan tepat.

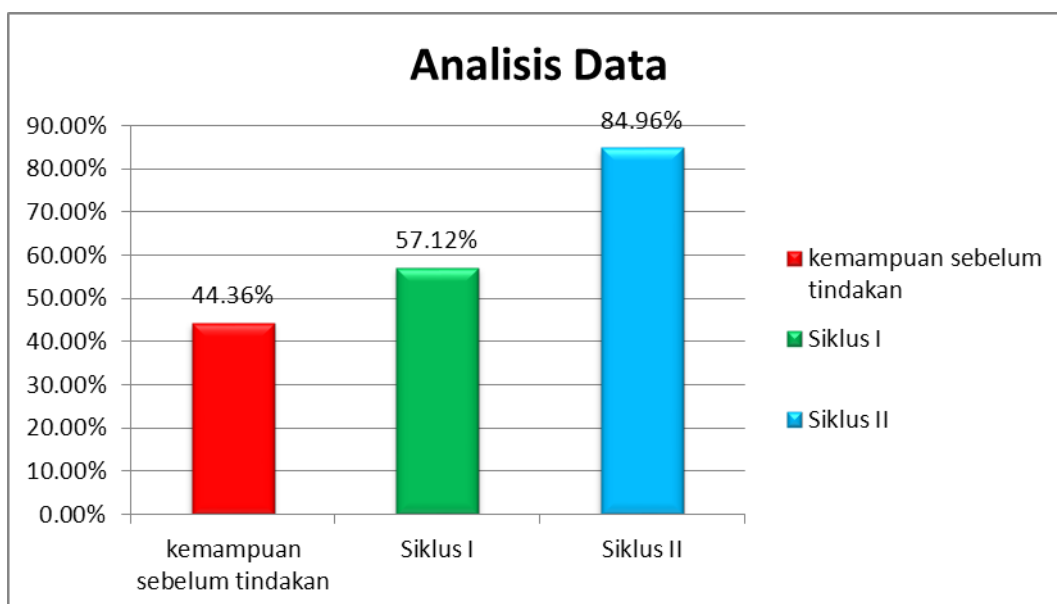
Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yaitu peningkatan dari data kemampuan awal, setelah siklus I dan setelah siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel analisis berikut ini.

Tabel 9. Analisis Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak

No.	Indikator	Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus 1	Persentase Siklus II
1.	Membaca gambar	57,89%	68,42 %	89,47 %
2.	Menunjuk simbol huruf yang diminta	31,58%	52,63 %	84,21 %
3.	Menyebutkan simbol huruf a-z	47,37%	63,15 %	89,47 %
4.	Mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata tersebut	52,63%	63,15 %	84,21 %
5.	Menghubungkan gambar dengan kata	42,10%	47,37 %	78,94 %
6.	Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna.	47,37%	63,15 %	89,47 %
7.	Menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	31,58%	42,10 %	78,95 %
Rata- rata ketercapaian anak		44,36 %	57,12 %	84,96 %

Tabel 9 di atas menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak setelah dilaksanakan tindakan siklus 1 terdapat peningkatan dengan rata-rata 44,36% menjadi 57,12% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,96%.

Peningkatan yang terjadi dari kemampuan awal hingga siklus II dapat kita lihat pada indikator membaca gambar dari 57,89% meningkat menjadi 68,42% di siklus I dan 89,47% di siklus II. Indikator menunjuk simbol huruf yang diminta meningkat dari 31,58% menjadi 52,63% di siklus I, dan menjadi 84,21 % di siklus II. Indikator menyebut simbol huruf a-z meningkat dari 47,37% menjadi 63,15% di Siklus I dan 89,47% pada siklus II. Pada indikator menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata meningkat dari 52,63% menjadi 63,15% di siklus I dan 84,21% di siklus II. Pada indikator menghubungkan gambar dengan kata meningkat dari 42,10% menjadi 47,27% di siklus I dan 78,94 % di siklus II. Indikator menyusun huruf menjadi kata yang bermakna meningkat dari 47,37% menjadi 63,15% di siklus I dan 89,47% di siklus II. Pada indikator menyebut dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dari 31,58% menjadi 42,10% di siklus I, dan menjadi 78,95% di siklus II. Berikut merupakan grafik analisis peningkatan kemampuan membaca permulaan.



Grafik 5. Grafik Rata-rata Data Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan.



Pada grafik 5 dapat dilihat bahwa kemampuan membaca permulaan anak sebelum tindakan sebesar 44,36% dalam kategori kurang baik. Setelah dilaksanakan tindakan siklus I terlihat adanya peningkatan yaitu dengan rata-rata peningkatan 57,12% dalam kategori cukup baik. Hasil pada siklus I tersebut belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu meningkat lebih atau sama dengan 76%, sehingga dilaksanakan siklus II. Pelaksanaan siklus II memberikan hasil bahwa kemampuan membaca permulaan anak meningkat dengan rata-rata peningkatan 84,96% pada kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut maka kemampuan membaca permulaan pada anak saat pra-tindakan ke siklus I meningkat sebesar 12,85% dan pada akhir siklus II terjadi peningkatan sebesar 40,60%. Analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak TK ABA Koripan kelompok B sudah meningkat dengan metode permainan kartu huruf.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di kelompok B TK ABA Koripan ini berawal dari sebuah permasalahan bahwa kemampuan anak khususnya dalam membaca permulaan belum berkembang maksimal. Masalah ini terlihat ketika dilaksanakan observasi bahwa masih banyak anak yang belum mampu mengenali huruf dan mengidentifikasi bagaimana bentuk dan bunyi huruf abjad. Padahal menurut Slamet Suyanto (2005: 169) anak usia 5-6 tahun sudah mulai dapat mengingat kata yang sering ia jumpai, menceritakan cerita yang pernah didengar, mengenal huruf alfabet (abjad) dan tertarik terhadap berbagai huruf dan bacaan yang ada di lingkungannya. Pendapat tersebut didukung oleh Carol Seefeld dan Barbara A.

Wasik (2008: 323) yang menyebutkan bahwa anak akan dapat membaca apabila anak sudah memiliki kesadaran fonemik, pengetahuan tentang huruf dan pemahaman tentang huruf cetak. Oleh karena itu masalah tersebut perlu pemecahan agar perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa dalam membaca permulaan dapat berkembang optimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut maka penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini berlangsung selama 6 minggu, dengan dua siklus tindakan. Setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Penelitian yang bertujuan meningkatkan kemampuan membaca permulaan ini menggunakan metode permainan kartu huruf. Metode ini dipilih dengan asumsi bahwa bagi anak taman kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar (Moeslichatoen, 2005: 25).

Metode permainan kartu huruf ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Seperti yang diungkapkan oleh Raisatun Nisak (2012: 149) bahwa permainan kartu huruf memudahkan anak dalam mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap, menumbuhkan rasa semangat belajar, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah atau kata.

Peningkatan yang terjadi terlihat dari yang awal mulanya mayoritas anak belum mampu untuk membaca gambar, menyebutkan simbol huruf dan menunjuk simbol huruf a-z, belum mampu membaca gambar, menghubungkan gambar dengan tulisan serta menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan, setelah dilakukan

tindakan siklus I terlihat adanya peningkatan, meskipun peningkatan yang ada belum maksimal. Peningkatan itu terlihat pada grafik 3 yang menggambarkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 12,85% yaitu dari rata-rata kemampuan membaca permulaan anak sebesar 44,36% meningkat menjadi 57,12%.

Pada pelaksanaan siklus I terlihat bahwa anak-anak tertarik memainkan kartu huruf ini. Mereka bereksplorasi dengan kartu huruf, dengan demikian anak dapat belajar mengidentifikasi huruf dan bunyinya tanpa adanya paksaan. Seperti yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto (2005: 4) bahwa anak belajar melalui benda konkret. Dalam penelitian ini kartu huruf sebagai media/benda konkret yang dapat dilihat oleh anak, sehingga membantu anak dalam mengenal dan mengerti bunyi huruf dan bentuknya, mencoba menyusunnya menjadi sebuah kata dan lain sebagainya. Anak dapat belajar dengan mudah apabila anak dapat mengalami pengalaman langsung atau belajar dengan suatu benda yang berwujud (konkrit), sehingga pada siklus satu tersebut terjadi peningkatan kemampuan anak.

Hasil yang diperoleh pada siklus I ternyata belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan, oleh karena itu dilaksanakan siklus II dengan sedikit perubahan metode. Pada refleksi siklus I terlihat bahwa antusiasme anak untuk mengikuti permainan tidak diimbangi dengan ketertarikan anak mengikuti permainan, sehingga anak sibuk dengan temannya setelah ia mendapat giliran. Kondisi tersebut menyebabkan intensitas anak untuk bereksplorasi dengan kartu huruf menjadi kurang, dan mengakibatkan hasil yang diperoleh belum maksimal sehingga diperlukan pelaksanaan siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II metode permainan sedikit dirubah tata cara pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan model kompetisi berkelompok, sehingga semua anak dapat terlibat aktif, dengan demikian intensitas anak dalam mengidentifikasi huruf pun juga meningkat. Anak yang semula sibuk bermain dengan APE yang ada didekatnya, menjadi sibuk dan antusias dalam membantu temannya mencari huruf yang dibutuhkan agar kelompoknya menang. Hal ini lah yang menyebabkan anak menjadi cepat mengenal dan mengidentifikasi huruf. Selain itu dengan kompetisi kelompok ini anak yang belum mampu akan perlahan-lahan mampu mengidentifikasi huruf atas bantuan temannya serta kegiatan eksplorasi dengan huruf tersebut. Seperti yang diungkapkan Lev Vygotsky (Rita Eka Izzaty, dkk., 2008: 36) bahwa interaksi dapat mengembangkan pengetahuan anak, ini sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yaitu tugas-tugas yang sulit dikuasai sendiri oleh anak dapat dikuasai dengan bimbingan dan bantuan orang dewasa atau teman sebaya. Hasil interaksi tersebut terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Kemampuan membaca permulaan anak dapat meningkat sebesar 40,60%. Hal ini terlihat dari kemampuan rata-rata sebelum tindakan 44,36%, pada siklus I menjadi 57,12% dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 84,96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, peningkatan tersebut dalam kategori baik. Meskipun demikian peningkatan yang terjadi belum mencapai 100%, yaitu masih terdapat 16,04% anak yang masih mengalami kesulitan terutama dalam menghubungkan gambar dengan kata dan menyebut serta mengelompokkan huruf vokal dan konsonan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak TK ABA Koripan kelompok B sudah meningkat dengan metode permainan kartu huruf.

Peningkatan tersebut merupakan gambaran dari hasil pelaksanaan metode permainan huruf. Metode permainan kartu huruf merupakan salah satu metode yang tepat untuk dipilih karena tidak bertentangan dengan prinsip perkembangan anak karena menurut Sofia Hartati (2005: 12-17) disebutkan bahwa bermain merupakan sarana terpenting bagi anak untuk mengembangkan pengetahuannya selain itu anak merupakan pebelajar aktif, sehingga keterlibatan anak secara langsung diharapkan memberikan dampak yang positif pada anak.

Penjabaran di atas dapat ditegaskan bahwa kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan dapat ditingkatkan melalui metode permainan kartu huruf. Melalui metode permainan kartu huruf anak belajar melalui benda konkrit yang melibatkan peran aktif anak, pengetahuan anak akan mengenal simbol-simbol persiapan membaca dapat ditingkatkan.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas tentunya masih memiliki keterbatasan yaitu pelaksanaan penelitian pada awal tahun ajaran baru, sehingga guru serta anak masih dalam tahap penyesuaian oleh karena itu pelaksanaan metode permainan kurang berjalan efektif.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK ABA Koripan, Poncosari, Srandakan, Bantul dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode permainan kartu huruf.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan sebesar 12,85% pada akhir siklus I dan pada akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 40,60%. Peningkatan kemampuan membaca permulaan ini meliputi anak sudah mampu membaca gambar, mampu menunjuk simbol huruf yang diminta, mampu menyebut simbol, mampu menyebut kata dan membunyikan simbol huruf yang ada dalam kata, mampu menghubungkan gambar dengan kata, mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna serta, mampu mengelompokkan huruf vokal dan konsonan.

Langkah penerapan permainan kartu huruf yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak yaitu (1) anak dibagi ke dalam dua kelompok, (2) guru memberikan penjelasan tentang huruf abjad, (3) anak berlomba mencari dan melompati huruf dengan menyebutkan nama huruf yang dilompatinya, (4) anak mencari dan menyusun kata sesuai dengan gambar yang diperoleh, (5) guru memberikan penghargaan secara verbal dan tepuk tangan terhadap kelompok yang menang. Langkah penerapan tersebut juga didukung dengan media kartu yang menarik sehingga membuat anak tidak bosan untuk

berekplorasi dengan kartu huruf. Oleh karena itu pada siklus yang kedua ini dapat dilihat peningkatan kemampuan membaca permulaan anak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui metode permainan kartu huruf. Berikut merupakan beberapa saran yang nantinya dapat bermanfaat:

### **1. Bagi Guru di Taman Kanak-kanak**

Guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan membaca permulaan dengan metode permainan kartu huruf ini. Pelaksanaan metode permainan kartu huruf ini akan lebih efektif apabila tidak dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru. Selain itu guru dalam melakukan pembagian kelompok sebaiknya dilaksanakan secara merata yaitu anak yang memiliki kemampuan yang belum berkembang dikelompokkan dengan anak yang memiliki kemampuan lebih, sehingga permainan berjalan seimbang. Kartu huruf yang digunakan juga dapat dibuat lebih besar dan menggunakan gambar-gambar yang lebih dikenali anak sehingga memudahkan anak dalam mengenali huruf yang ada.

### **2. Bagi Sekolah**

Sekolah perlu menambah berbagai sumber kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan misalnya dengan menyediakan buku-buku kumpulan permainan untuk anak, sehingga metode pembelajaran yang ada juga dapat lebih variatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bachtiar Bachri. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak (Teknik & Prosedurnya)*. Jakarta: Depdiknas.
- Conny Semiawan. (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdikbud.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pengembangan dan Pemilihan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Danar Santi. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini: Antara Teori dan Praktek*. Jakarta: Indeks.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Ellah Siti Chalidah. (2005). *Terapi Permainan bagi Anak yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Depdiknas.
- Harun Rasyid. (2009). *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak* (Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Masitoh dkk. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mayke Sugianto. (1995). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, George S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)* (Penerjemah: Suci Romadhona & Apri Widiastuti). Jakarta: PT INDEKS.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.



- Raisatun Nisak. (2012). *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/ TK*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak..* Jakarta: Depdiknas.
- Rusdinal & Elizar. (2005). *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: CV.Cipta Medika.
- Santrock, John W. (1995). *Life-Span Development*. (Penerjemah: Achmad Chusairi dan Juda Damanik). Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini* (Penerjemah: Pius Nasar). Jakarta: PT Indeks.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Soehjono Dardjowidjojo. (2005). *Psikolinguistik (Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Soemiarti Padmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

# LAMPIRAN

# Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Alamat : Jl. Colombo No.1, Yogyakarta 55281, Telp./Fax.(0274) 540611;  
Dekan Telp. (0274) 520094 Telp.(0274) 586168 Psw. 417  
E-mail: [humas\\_fip@uny.ac.id](mailto:humas_fip@uny.ac.id) Home Page: <http://fip.uny.ac.id>

Certifikat No. QSC/02627

Nomor: 2745 / UN 34.11/ PL / 2013  
Lamp : -  
Hal : Permohonan Ijin Observasi

4 April 2013

Yth. Kepala Sekolah TK ABA Koripan  
Koripan Poncosari Srandakan Bantul Yogyakarta

Bersama ini diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Program Studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, maka mahasiswa sbb :

Nama : Istina Prabawati  
NIM : 09111241016  
Sem/Jurusan/Prodi : VIII / PPSD / PG PAUD

Diwajibkan melaksanakan kegiatan observasi/pencarian data tentang: **Data Awal Skripsi** untuk memenuhi tugas mata kuliah **Skripsi** dengan dosen pengampu:

**Dr. Ishartiwi dan Martha Christianti, M.Pd.**

Sehubungan dengan itu perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut diatas untuk melaksanakan kegiatan observasi pada instansi / lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik serta terkabulnya permohonan ini diucapkan terima kasih.



Tembusan :  
Kajur PG PAUD

Dekan  
Data Usaha  
Fuaedi, M.Pd  
NIP. 19570720 198403 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520094  
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 4685-UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

29 Juli 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda Provinsi DIY  
Kepatihan Danurejan  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Istina Prabawati  
NIM : 09111241016  
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD  
Alamat : Cagunan, Trimurti, Srandakan, Bantul, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan, Poncosari, Srandakan, Bantul  
Subyek : Anak Kelompok B  
Obyek : Kemampuan membaca Permulaan  
Waktu : Juli-September 2013  
Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Kartu Huruf di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan, Poncosari, Srandakan, Bantul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1. Rektor (sebagai laporan)  
2. Wakil Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan PPSD FIP  
4. Kabag TU  
5. Kasubbag Pendidikan FIP  
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 1986

**Menunjuk Surat** : Dari : Sekretariat Daerah DIY  
Tanggal : 29 Juli 2013  
Nomor : 070/6178/V/7/2013  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

**Mengingat** : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;  
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

**Diizinkan kepada** :  
Nama : **ISTINA PRABAWATI**  
P. T / Alamat : Fak Ilmu Pendidikan UNY, KARANGMALANG YK  
NIP/NIM/No. KTP : **09111241016**  
Tema/Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KORIPAN, PONCOSARI, SRANDAKAN, BANTUL**  
Lokasi : TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL  
Waktu : 30 Juli sd 29 Oktober 2013  
Personil : 1 orang

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperiunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul  
Pada tanggal : 30 Juli 2013

Kepala Bidang Data Pengembangan dan Penelitian, Bappeda Kab. Bantul  
BAPPEDA  
**Henry Endrawati, S.P., M.P.**  
NIP. 197106081998032004

**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. TK Aisyiyah Bustanul Athfal
5. Yang Bersangkutan



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/6178/N/7/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 4685/UN34.11/PL/2013  
Tanggal : 29 Juli 2013 Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ISTINA PRABAWATI NIP/NIM : 09111241016  
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA  
Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI METODE PERMAINAN KARTU HURUF DI KELOMPOK B TK AISIYAH BUSTANUL ATHFAL KORIPAN, PONCOSARI, SRANDAKAN, BANTUL  
Lokasi : BANTUL Kota/Kab. BANTUL  
Waktu : 29 Juli 2013 s/d 29 Oktober 2013

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal 29 Juli 2013  
A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.  
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



**Tembusan:**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



**TAMAN KANAK-KANAK**  
**'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KORIPAN**  
Alamat : Koripan Poncosari Srandakan Bantul DIY 55762

SURAT KETERANGAN

Nomor : /TK/ABA/K/XI/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan:

Nama : Nasyiatun Ni'mah, S. Pd. AUD  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan

Nama : Istina Prabawati  
NIM : 09111241016  
Prodi : PG - PAUD

Bahwa mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan, untuk menyusun skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Metode Permainan Kartu Huruf di Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Koripan Poncosari Srandakan Bantul".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Koripan, 02 November 2013

Kepala TK ABA Koripan



Nasyiatun Ni'mah, S. Pd. AUD



# Pedoman Metode Permainan Kartu Huruf

December 31

# 2013

Permainan kartu huruf dalam penelitian ini adalah permainan yang menggunakan potongan kertas dengan ukuran yang telah ditentukan.

Istina  
Prabawati

1. **Nama Kegiatan** : Metode Permainan Kartu Huruf
2. **Pengertian** : Metode permainan kartu huruf merupakan cara atau langkah permainan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan potongan kertas atau kartu yang di dalamnya memuat tulisan/symbol huruf.

**3. Tujuan permainan:**

- a. Mengembangkan kemampuan berbahasa anak terutama kemampuan membaca permulaan yang meliputi kemampuan mengenal huruf, membaca gambar, menghubungkan gambar dengan tulisan yang melambangkannya serta mengembangkan kesadaran fonetik anak.
- b. Mengembangkan kognitif/pengetahuan anak dalam memahami 2-3 perintah sederhana, serta menambah pengetahuan tentang kata.
- c. Mengembangkan aspek fisik/motorik anak
- d. Mengembnagkan social emosional anak dalam sportifitas saat melaksanakan permainan serta kerjasama.

**4. Perlengkapan yang digunakan:**

- a. Kartu gambar sesuai tema ukuran 9x10 cm 1 set
- b. Kartu huruf ukuran 9x10cm 2 set
- c. Kartu huruf ukuran 4x6cm 1 set (*sesuai kebutuhan*)
- d. Meja 2 buah
- e. Kotak (*tempat mengelompokkan huruf vocal dan konsonan*) 2 buah

## **5. Aturan permainan:**

### **Kegiatan Pra-Bermain:**

- a. Anak dibagi ke dalam 2 kelompok.

Pengelompokkan dilaksanakan berdasarkan kemampuan anak. Anak yang masih memerlukan bimbingan lebih di gabung dengan anak yang sudah atau cukup mampu dalam mengikuti permainan, sehingga permainan berjalan seimbang.

- b. Anak bersama guru melaksanakan pemanasan.
- c. Guru menjelaskan tentang huruf abjad yang meliputi huruf vocal dan konsonan.
- d. Guru menjelaskan aturan permainan dan memberi contoh pelaksanaan permainan.
- e. Guru beserta anak menentukan huruf apa yang akan dilompati.

Permainan Kartu Huruf ini dapat dikembangkan sesuai kebutuhan, misalnya anak melompat berdasarkan pada nama anak, berdasarkan nama gambar yang diperoleh dan lain sebagainya.

- f. Guru meletakkan kartu huruf ukuran 15x15cm di lantai secara acak baik vokal maupun konsonan dengan jarak yang sudah diatur, serta menata kartu huruf berukuran 9x10 cm di atas meja yang telah disiapkan.

### **Kegiatan Bermain:**

- a. Anak bergiliran lomba melompati huruf yang telah ditentukan dan menyebutkan bunyi huruf yang dilompatinya tersebut. Misalnya melompati huruf vocal a-i-u-e-o

- b. Pada ujung lompatan anak mengambil huruf dan menjodohkannya dengan bentuk huruf yang sesuai serta menyebutkan huruf yang diambilnya tersebut masuk dalam kelompok vocal atau konsonan.
- c. Permainan dapat dikembangkan yaitu anak berlomba mencari huruf yang sesuai dengan gambar yang disediakan guru dan menyusunnya menjadi kata yang tepat.

Pada permainan kartu huruf ini anak yang mendapat giliran berlomba untuk menyusun kata dengan cepat dan benar. Teman satu kelompoknya memberikan motivasi dan arahan pada anak yang mendapat giliran (membantu menyebutkan nama huruf yang seharusnya dicari).

- d. Kelompok yang lebih dahulu selesai yaitu semua anggota kelompoknya sudah mendapat giliran, dianggap sebagai pemenang.

### **Kegiatan pendinginan**

Anak-anak dipersilakan minum dan beristirahat 10 menit sebelum melanjutkan pembelajaran selanjutnya.

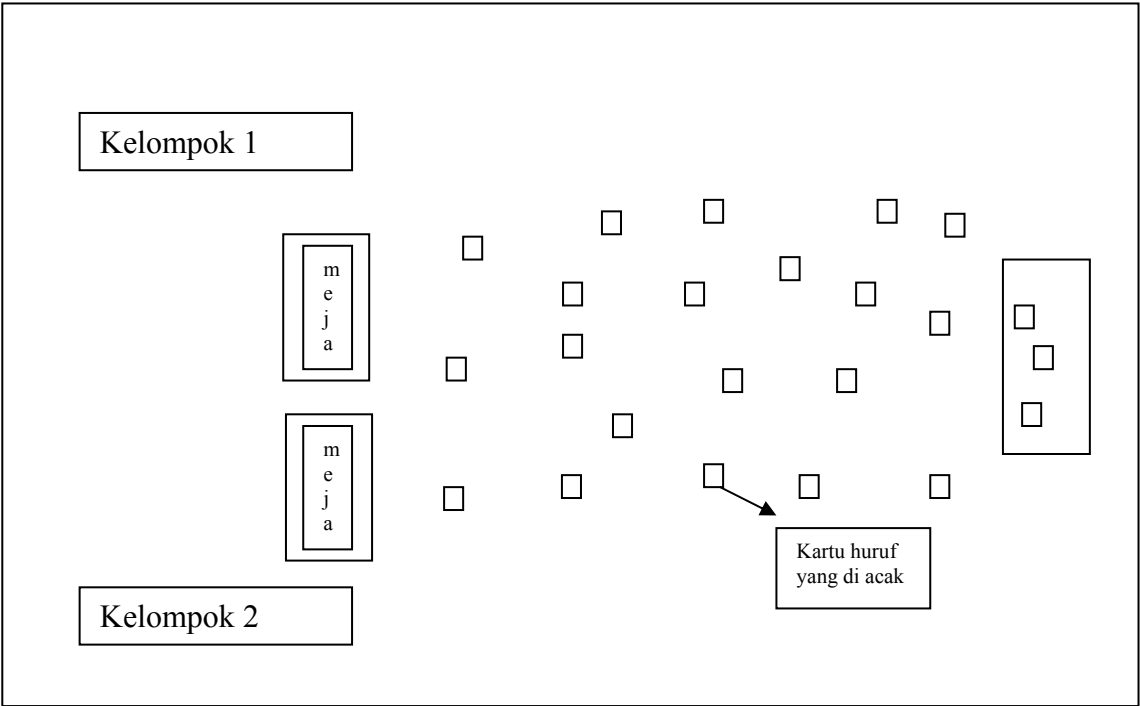
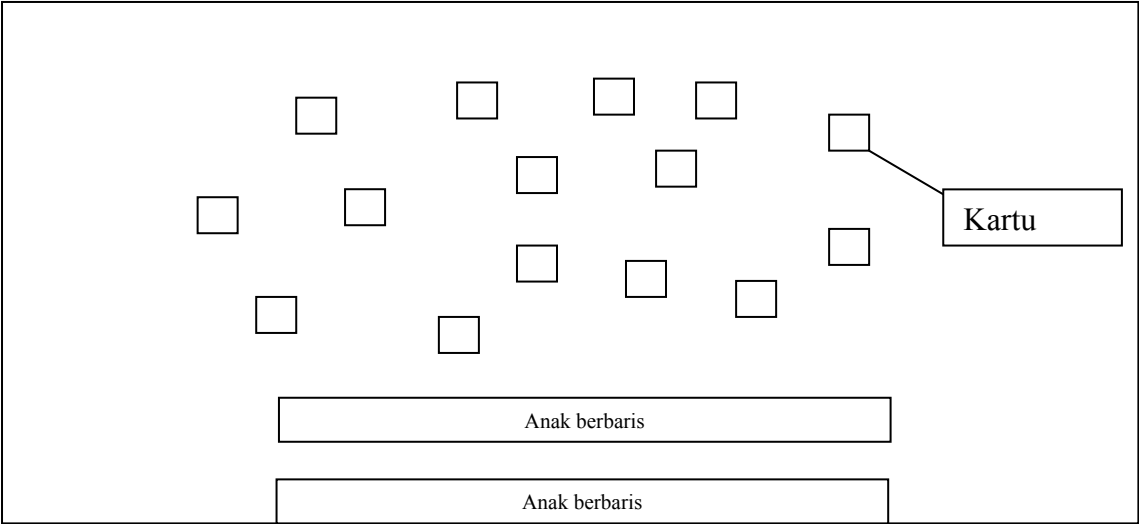
### **6. Setting lapangan (terlampir)**

### **7. Contoh kartu huruf yang digunakan (terlampir)**

### **8. Penilaian perkembangan anak.**

Penilaian perkembangan anak dilaksanakan dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan *anecdotal record*. (terlampir)

*Setting lapangan permainan kartu huruf*



***Gambar media yang digunakan.***

Berikut merupakan kartu gambar dan kartu huruf yang digunakan dalam permainan:

- a. Kartu gambar yang berukuran 9x10 cm



- b. Kartu huruf yang berukuran 9x10 cm



- c. Kartu huruf yang berukuran 15x15 cm



- d. Kartu huruf yang berukuran 4x 6 cm



***Contoh Instrumen Observasi yang digunakan***

***a. Lembar observasi***

Lembar Observasi

Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK ABA Koripan

Hari/tanggal:

No.	Nama	Indikator Membaca Gambar		Keterangan
		0	1	
1.				
2.				
3.				

Keterangan:

0 : Anak belum mampu menyebutkan nama gambar

1 : Anak mampu menyebutkan nama gambar dengan tepat.

***b. Anecdotal Record***

Nama Anak : Hari/tanggal : Catatan Perkembangan:
--



# **Pedoman dan Hasil Wawancara**

*Lampiran 3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara*

**a. Pedoman Wawancara Pra tindakan**

No.	Aspek yang ditanyakan	Butir/ Jumlah Item
1.	Seberapakah kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan?	1
2.	Strategi dan metode apa yang biasanya dipakai untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak?	1
3.	Masalah apa yang menjadi kendala dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak?	1

**b. Pedoman Wawancara Setelah Pelaksanaan Tindakan Penelitian**

No.	Aspek yang ditanyakan	Butir/ Jumlah Item
1.	Seberapakah kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan setelah pelaksanaan metode permainan kartu huruf?	1
2.	Kendala apa yang dihadapi selama proses pelaksanaan tindakan?	1
3.	Bagaimana pendapat guru terhadap metode permainan kartu huruf?	1

Lampiran 4. Hasil Wawancara Pra-tindakan

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Seberapakah kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan?	Anak-anak sudah mulai tertarik pada gambar-gambar. Terkadang mereka seakan-akan dapat membaca papan pengumuman, membuka-buka kalender, namun ada pula yang sudah pandai membaca. Anak tersebut di rumahnya selalu diajari oleh orang tuanya. Ada pula yang sama sekali tidak pernah di arahkan di rumah, jadi anak-anak tersebut mengalami kesulitan. Misalnya saja kalau ada gambar yang menarik, anak yang dapat membaca langsung bisa membacanya, anak yang belum mampu mendengarkan.
2.	Strategi dan metode apa yang biasanya dipakai untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak?	Di sekolah anak sudah diajarkan mengenal huruf-huruf, namun di TK ini lebih mengutamakan pada metode whole language. Anak langsung kami ajarkan mengenal kata. Lembar kerja anak biasanya menggunakan LKA dan majalah anak.
3.	Masalah apa yang menjadi kendala dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak?	Kendala dalam mengajarkan membaca pada anak itu banyak, terutama masalah pada daya ingat anak. Anak sekarang itu mudah lupa, daya ingatnya berbeda dengan orang jaman dahulu. Misalnya hari ini diajarkan lagu hari berikutnya mereka sudah lupa. Orang tua juga masih banyak yang kurang memberikan stimulus untuk anak belajar. Hanya beberapa orang saja yang sadar akan pendidikan. Terkait membaca permulaan dalam mengenal huruf memang kurang. Media sebenarnya ada memang jarang kami gunakan.

Mengetahui,

Guru Kelas,



Kasiyem, S. Pd

Observer,



Istina Prabawati

*Lampiran 5. Hasil wawancara Siklus I*

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Seberapakah kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan setelah pelaksanaan metode permainan kartu huruf?	Hasilnya cukup lumayan, anak sudah mulai mengenal dan mengidentifikasi huruf.
2.	Kendala apa yang dihadapi selama proses pelaksanaan tindakan?	Kendalanya anak kurang tertarik, dan lebih tertarik pada kartu nama yang berbentuk ikan. Selalu dipegang-pegang dan dilihat sehingga anak kurang konsentrasi.
3.	Bagaimana pendapat guru terhadap metode permainan kartu huruf?	Metode ini bagus, belum pernah dilakukan. Kedepannya mungkin dapat menjadi referensi kegiatan. Pelaksanaan permainan ini jika dilaksanakan dalam bentuk kompetisi lebih seru dan menarik.

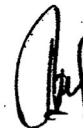
Mengetahui,

Guru Kelas,



Kasiyem, S. Pd

Observer,



Istina Prabawati

*Lampiran 6. Hasil wawancara Siklus II*

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Seberapakah kemampuan membaca permulaan anak di TK ABA Koripan setelah pelaksanaan metode permainan kartu huruf?	Hasilnya baik, anak sudah mulai mengenal dan mengidentifikasi huruf, membuat kata dari beberapa huruf.
2.	Kendala apa yang dihadapi selama proses pelaksanaan tindakan?	Kendalanya mungkin dari lapangan yang seadanya sehingga harus menggeser beberapa alat permainan.
3.	Bagaimana pendapat guru terhadap metode permainan kartu huruf?	Metode ini bagus, belum pernah dilakukan. Kedepannya mungkin dapat menjadi referensi kegiatan. Medianya mungkin dapat kami gunakan pula untuk pembelajaran..

Mengetahui,

Guru Kelas,



Kasiyem, S. Pd

Observer,



Istina Prabawati

*Lampiran 7. Hasil Observasi Pra-tindakan*

No.	Kemampuan Membaca Permulaan Anak	Keterangan
1.	Membaca gambar	Mayoritas atau hanya sebanyak 5 anak yang mampu menyebutkan nama gambar dengan cepat dan tepat. Sebagian yang lainnya mengikuti pendapat teman.
2.	Mengenal huruf-huruf alphabet	Beberapa anak saja yang mengenal namun belum hafal semua abjad.
3.	Menyebut dan membunyikan simbol huruf yang ada pada kata tersebut	Masih belum mampu karena anak belum mengenal sistem huruf, hanya huruf a dan huruf depat nama anak masing-masing yang mereka hafal namanya
4.	Menghubungkan gambar dengan kata	Masih memerlukan bimbingan guru. Anak melihat contoh dari guru dan menirukannya
5.	Menyusun huruf menjadi kata yang bermakna	Belum mampu, namun sudah mulai berusaha menyusun huruf menjadi namanya meskipun huruf yang dibuatnya terbalik dan juga masih belum lengkap.
6.	Menyebut dan mengelompokkanhuruf vokal dan konsonan	Belum diajarkan, hanya sebatas mengenalkan huruf-huruf dan menghafal nama-nama huruf

Mengetahui,

Guru Kelas,



Kasiyem, S. Pd

Observer,



Istina Prabawati

# Rencana Kegiatan Harian



**RENCANA KEGIATAN HARIAN**  
**Siklus I Pertemuan 1**

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : I/III/6  
Hari/Tanggal : Sabtu, 24 Agustus 2013  
Tema/ Sub Tema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh

Indikator	Tujuan	Kegiatan Belajar Mengajar	Alat/Sumber Belajar	Penilaian					Tindak Lanjut	
				Alat	☆	☆ ☆	☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆	Perbaikan	Pengayaan
Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenali dilingkungan sekitar (B25)	Anak mampu mengenal huruf vokal dan konsonan	<b>KEGIATAN AWAL</b> - Baris di halaman, jalan ditempat dan mengucap “Janji Anak Bustanul Athfal” - Pemanasan dengan bernyanyi lingkaran dan baris rampak. - Tanya jawab tentang huruf abjad - Permainan kartu huruf: <b>1. Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dan membuat barisan.</b> <b>2. Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak.</b> <b>3. Kartu huruf diletakkan di lantai secara acak baik vokal maupun konsonan dengan jarak yang sudah diatur.</b> <b>4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh.</b> <b>5. Permainan dimulai, anak bergiliran melompat pada huruf yang dikenalnya dan menyebutkan bunyi hurufnya.</b>	Diri sendiri  Kartu pengenalan, kartu huruf,	Percakapan  Unjuk kerja						



		<p>Pada ujung lompatan anak mengambil huruf dan menebak nama huruf tersebut serta mengelompokkannya kedalam kelompok huruf vocal atau konsonan.</p> <p>6. Pengembangan permainan ini yaitu setelah anak bisa mengelompokkan huruf vokal, dan konsonan, anak melompat dan menyebutkan nama huruf yang sesuai dengan namanya.</p>								
Menghubungkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya ( B32)	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan gambar.	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, doa, bernyanyi huruf abjad</li> <li>- Permainan menyusun kata:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tema dan menunjukkan kartu bergambar yang mewakili huruf a-z</li> <li>2. Anak menyebutkan nama gambar dan menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kata itu.</li> <li>3. Anak berlomba mencari dan menyusun kata sesuai gambar yang diperolehnya.</li> </ol> <p>Pengembangan permainan ini adalah anak bereksplorasi menyusun kata dari kartu-kartu huruf yang telah disediakan guru.</p>	Kartu gambar, kartu huruf	Observasi						
Mencipta bentuk dari balok (F35)	Anak dapat bermain kreatif dengan balok	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian Tugas: Menyusun balok menjadi gedung</li> </ul>	Balok	Hasil karya						
Permainan warna dengan berbagai	Anak dapat mewarnai	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian Tugas Mewarnai gambar anak.</li> </ul>	LKA, krayon	Hasil karya						

media... (F42) Meniru Huruf konsonan (B28)	dengan rapi Anak dapat menyebutkan dan mencontoh huruf dengan benar	- Pemberian tugas mencontoh huruf konsonan (k,l,s,t,m)	Buku tulis, pensil	Penugasan						
		<b>ISTIRAHAT</b>								
Membaca gambar yang memiliki kata sederhana (B.30)	Anak dapat membaca gambar dengan tepat	<b>KEGIATAN AKHIR</b> - Membaca gambar yang ada pada majalah - Review - Berdoa, salam	Majalah anak	Percakapan						

Koripan, Agustus 2013

Mengetahui,  
Kepala TK ABA Koripan



Nasyiatun Ni'mah, S.Pd.AUD

Guru Kelas

Kasiyem, S.Pd

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**  
**Siklus I Pertemuan II**

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : I/IV/2  
Hari/Tanggal : Selasa, 27 Agustus 2013  
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ keluarga sakinah

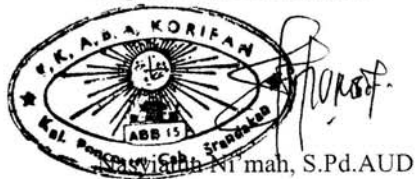
Indikator	Tujuan	Kegiatan Belajar Mengajar	Alat/Sumber Belajar	Penilaian					Tindak Lanjut	
				Alat	☆	☆ ☆	☆ ☆ ☆	☆ ☆ ☆ ☆	Perbaikan	Pengayaan
Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenali dilingkungan sekitar (B25)	Mengenai macam-macam huruf vokal dan konsonan	<b>KEGIATAN AWAL</b> - Baris di halaman, jalan ditempat dan mengucapkan janji anak bustanul athfal - Pemanasan dengan bernyanyi di sini senang, di sana senang. - Tanya jawab tentang huruf abjad - Permainan kartu huruf <b>1. Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dan membuat barisan.</b> <b>2. Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak.</b> <b>3. Kartu huruf diletakkan di lantai secara acak baik vokal maupun konsonan dengan jarak yang sudah diatur.</b> <b>4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh.</b> <b>5. Permainan dimulai, anak bergiliran melompat pada huruf yang dikenalnya dan</b>	Diri sendiri  Kartu pengenalan, kartu huruf,	Percakapan  Unjuk kerja						

		<p>menyebutkan bunyi hurufnya. Pada ujung lompatan anak mengambil huruf dan menebak nama huruf tersebut serta mengelompokkannya kedalam kelompok huruf vocal atau konsonan.</p> <p>6. Pengembangan permainan ini yaitu setelah anak bisa mengelompokkan huruf vokal, dan konsonan, anak melompat dan menyebutkan nama huruf yang sesuai dengan namanya.</p>								
Menghubungkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya (B32)	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan gambar	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <p>- Salam, doa, bernyanyi huruf abjad</p> <p>- Permainan menyusun kata:</p> <p>1. Guru menjelaskan tema dan bil menunjukkan gambar-gambar yang terkait dengan materi yaitu menunjukkan gambar anggota keluarga, rumah dan bagian-bagian rumah pada tema lingkungan.</p> <p>2. Anak menyebutkan nama gambar dan menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kata itu.</p> <p>3. Anak berlomba mencari dan menyusun kata sesuai gambar yang diperolehnya.</p> <p>Pengembangan permainan ini adalah anak bereksplorasi menyusun kata dari kartu-kartu huruf yang telah disediakan guru.</p>	Kartu gambar, kartu huruf	Observasi						
Menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana,	Anak dapat menyebutkan anggota	<p>- Tanya jawab nama anggota keluarga</p>	Diri sendiri	Percakapan						

dsb...(B7)	keluarga dengan tepat								
Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya...(K24)	Anak dapat memasang gambar dengan tepat	- Pemberian Tugas memasang gambar anggota keluarga dengan tugasnya.	LKA	Penugasan					
Meniru dan membuat garis lengkung, tegak, datar, miring ( F28)	Anak dapat meniru tulisan dengan benar	- Pemberian tugas meniru tulisan nama-nama anggota keluarga	Contoh, buku, pensil	Hasil Karya					
<b>ISTIRAHAT</b>									
Menghafal Syair tentang organisasi aisyiyah ( K4)	Anak dapat membaca gambar dengan tepat	<b>KEGIATAN AKHIR</b> - Pemberian tugas mengucapkan syair "anak bustanul athfal" - Review - Berdoa, salam	Syair	Unjuk Kerja					

Koripan, Agustus 2013

Mengetahui,  
Kepala TK ABA Koripan



Ni mah, S.Pd.AUD

Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Kasiyem, S.Pd.

Kasiyem, S.Pd

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**  
**Siklus I Pertemuan III**

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : I/IV/5  
Hari/Tanggal : Jumat, 30 Agustus 2013  
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Keluarga Sakinah

Indikator	Tujuan	Kegiatan Belajar Mengajar	Alat/Sumber Belajar	Penilaian					Tindak Lanjut	
				Alat	☆	☆ ☆	☆☆ ☆	☆☆ ☆ ☆	Perbaikan	Pengayaan
Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenali dilingkungan sekitar (B25)	Mengenal macam-macam huruf vokal dan konsonan	<b>KEGIATAN AWAL</b> - Baris di halaman, jalan ditempat dan mengucap janji anak bustanul athfal - Pemanasan dengan bernyanyi bermain dalam lingkaran - Tanya jawab tentang huruf abjad - Permainan kartu huruf <b>1. Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dan membuat barisan.</b> <b>2. Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak.</b> <b>3. Kartu huruf diletakkan di lantai secara acak baik vokal maupun konsonan dengan jarak yang sudah diatur.</b> <b>4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh.</b> <b>5. Permainan dimulai, yaitu anak bergiliran melompat pada huruf yang dikenalnya dan menyebutkan bunyi hurufnya.</b>	Diri sendiri  Kartu pengenalan, kartu huruf,	Percakapan  Unjuk kerja						

Menghubungkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya ( B32)		<p>menyebutkan bunyi hurufnya. Pada ujung lompatan anak mengambil huruf dan menebak nama huruf tersebut serta mengelompokkannya kedalam kelompok huruf vocal atau konsonan.</p> <p>6. Pengembangan permainan ini yaitu setelah anak bisa mengelompokkan huruf vokal, dan konsonan, anak melompat dan menyebutkan nama huruf yang sesuai dengan namanya.</p>								
	<p>Dapat melaksanakan tugas kelompok</p>	<p>Anak dapat bermain kreatif</p>	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, doa, bernyanyi lagu Doa</li> <li>- Permainan menyusun kata</li> <li>1. Guru menjelaskan tema dan bil menunjukkan gambar-gambar yang terkait dengan materi yaitu menunjukkan gambar anggota keluarga, rumah dan bagian-bagian rumah pada tema lingkungan.</li> <li>2. Anak menyebutkan nama gambar dan menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kata itu.</li> <li>3. Anak berlomba mencari dan menyusun kata sesuai gambar yang diperolehnya. Pengembangan permainan ini adalah anak bereksplorasi menyusun kata dari kartu-kartu huruf yang telah disediakan guru.</li> <li>- PT: menyusun balok membuat rumah keluarga</li> </ul>	<p>Kartu gambar, kartu huruf</p>	<p>Observasi</p>					
			<p>Balok</p>	<p>Unjuk kerja</p>						

(SE1)	dengan balok									
Meroce dua pola dengan berbagai media...( F32)	Anak dapat meronce kalung dengan rapi	Pemberian tugas membuat kalung untuk ibu	Manic-manik, benang	Hasil Karya						
Menyusun benda dari yang paling tinggi ke yang paling rendah...(K32)	Anak dapat menyusun gambar dengan tepat	Pemberian tugas menyusun gambar anggota keluarga dari rendah ke tinggi	Gambar anggota keluarga (ayah,ibu, kakak, adik)	Penugasan						
		<b>ISTIRAHAT</b>								
		<b>KEGIATAN AKHIR</b>								
Menyanyikan lagu keagamaan (NAM 3)	Anak dapat menyanyi dengan intonasi yang jelas	- Praktek langsung menyanyi lagu Doa - Berdoa, salam	Diri Sendiri	Unjuk kerja						

Koripan, Agustus 2013

Mengetahui,  
Kepala TK ABA Koripan



Nasyiatun Ni'mah, S.Pd.AUD

Guru Kelas

Kasiyem, S.Pd



**RENCANA KEGIATAN HARIAN**  
**Siklus II Pertemuan 1**

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : I/III/6  
Hari/Tanggal : Rabu, 4 September 2013  
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku Surgaku

Indikator	Tujuan	Kegiatan Belajar Mengajar	Alat/Sumber Belajar	Penilaian					Tindak Lanjut	
				Alat	☆	☆	☆	☆	Perbaikan	Pengayaan
Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenali dilingkungan sekitar (B25)	Mengenal macam-macam huruf vokal dan konsonan	<p><b>KEGIATAN AWAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Baris dihalaman, jalan ditempat dan mengucapkan janji anak bustanul athfal</li> <li>- Pemanasan dengan bernyanyi lingkaran dan baris rampak.</li> <li>- Tanya jawab tentang huruf abjad</li> <li>- Permainan kartu huruf:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dan membuat barisan</li> <li>2. Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak.</li> <li>3. Dua set kartu huruf vokal yang berukuran 15x15 cm diletakkan di lantai secara acak</li> <li>4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh.</li> <li>5. Permainan dimulai, yaitu</li> </ol>	<p>Diri sendiri</p> <p>Kartu pengenalan, kartu huruf,</p>	Percakapan						

Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederehana dengan symbol yang melambangkannya(B12		anak melompat pada huruf-huruf vokal, dan setelah sampai di ujung lompatan anak diminta mengambil salah satu huruf dan membawanya kembali menuju meja yang diatasnya sudah tertata rapi kartu huruf yang berukuran 9x10 cm. Anak kemudian menyebutkan bunyi huruf yang diambilnya dan menjodohkannya dengan huruf yang bentuknya sama.								
	Anak dapat menghubungkan huruf dengan kata yang tepat	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, doa, bernyanyi huruf abjad</li> <li>- Permainan menyusun kata:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tema yang ada pada hari itu sambil menunjukkan gambar- gambar yang terkait dengan materi yaitu menunjukkan gambar rumah, bagian-bagiannya serta berbagai perabot rumah.</li> <li>2. Anak menyebutkan nama gambar, kemudian menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kata itu.</li> <li>3. Anak mencari huruf</li> </ol>	Kartu gambar, kartu huruf	Observasi						

Membuat berbagai macam coretan yang bermakna	Anak dapat menghubungkan gambar alat dengan tepat	<b>untuk membentuk suatu kata.</b> - Pemberian Tugas Menghubungkan gambar alat makan dengan tepat - PT: Menggambar rumah	LKA, spidol	Hasil karya						
Mau meminjamkan miliknya (SE4)	Anak dapat menggambar rumah sesuai imajinasi sendiri Anak dapat berkreasi dengan balok	- Pemberian tugas kelompok membuat gedung	Buku gambar, krayon, pensil, spidol balok	Penugasan observasi						
<b>ISTIRAHAT</b>										
Membuang sampah pada tempatnya	Anak dapat menjaga kebersihan lingkungan	<b>KEGIATAN AKHIR</b> - Tanya jawab membuang sampah pada tempatnya - Review - Berdoa, salam	Majalah anak	Percakapan						

Koripan, Agustus 2013

Mengetahui,  
Kepala TK ABA Koripan



Nasyiatun Ni'mah, S.Pd.AUD

Guru Kelas

Kasiyem, S.Pd

Lampiran 12. Rencana Kegiatan Harian Pertemuan 2 Siklus II

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**  
**Siklus II Pertemuan II**

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : I/IV/2  
Hari/Tanggal : Kamis, 5 September 2013  
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku Surgaku

Indikator	Tujuan	Kegiatan Belajar Mengajar	Alat/Sumber Belajar	Penilaian					Tindak Lanjut	
				Alat	☆	☆	☆	☆	Perbaikan	Pengayaan
Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenali dilingkungan sekitar (B25)	Mengenal macam-macam huruf vokal dan konsonan	<b>KEGIATAN AWAL</b> - Baris di halaman, jalan ditempat dan mengucap janji anak bustanul athfal - Pemanasan dengan bernyanyi di sini senang, di sana senang. - Tanya jawab tentang huruf abjad - Permainan kartu huruf <b>1. Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dan membuat barisan</b> <b>2. Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak.</b> <b>3. Dua set kartu huruf vokal yang berukuran 15x15 cm diletakkan di lantai secara acak</b> <b>4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh.</b> <b>5. Permainan dimulai,</b>	Diri sendiri  Kartu pengenalan, kartu huruf,	Percakapan						
				Unjuk kerja						

Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya(B12		yaitu anak melompat pada huruf-huruf vokal, dan setelah sampai di ujung lompatan anak diminta mengambil salah satu huruf dan membawanya kembali menuju meja yang diatasnya sudah tertata rapi kartu huruf yang berukuran 9x10 cm. Anak kemudian menyebutkan bunyi huruf yang diambilnya dan menjodohkannya dengan huruf yang bentuknya sama.								
	Anak dapat menghubungkan huruf dengan kata yang tepat	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, doa, bernyanyi huruf abjad</li> <li>- Permainan menyusun kata</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tema yang ada pada hari itu sambil menunjukkan gambar- gambar yang terkait dengan materi yaitu menunjukkan gambar rumah, bagian-bagiannya serta berbagai perabot rumah.</li> <li>2. Anak menyebutkan nama gambar, kemudian menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kata itu.</li> <li>3. Anak mencari huruf</li> </ol>	Kartu gambar, kartu huruf	Observasi						

Dapat melaksanakan tugas kelompok (SE1)	Anak dapat bermain kreatif dengan balok	kata. Misalnya untuk gambar rumah anak mencari huruf r-u-m-a-h dan kemudian menyusunnya menjadi kata yang benar.	Balok	Unjuk kerja						
Meroce dua pola dengan berbagai media...( F32)	Anak dapat meronce kalung dengan rapi	- PT: menyusun balok membuat rumah keluarga	Manic-manik, benang	Hasil Karya						
Menyusun benda dari yang paling tinggi ke yang paling rendah...(K32)	Anak dapat menyusun gambar dengan tepat	- Pemberian tugas membuat kalung untuk ibu - Pemberian tugas menyusun gambar anggota keluarga dari rendah ke tinggi.	Gambar anggota keluarga (ayah,ibu, kakak, adik)	Penugasan						
<b>ISTIRAHAT</b>										
Menyanyikan lagu keagamaan (NAM 3)	Anak dapat menyanyi dengan intonasi yang jelas	<b>KEGIATAN AKHIR</b> - Praktek langsung menyanyi lagu Doa - Berdoa, salam	Diri Sendiri	Unjuk kerja						

Koripan, Agustus 2013

Mengetahui,  
Kepala TK ABA Koripan



Asyraf M. Mah, S.Pd.AUD

Guru Kelas

Kasiyem, S.Pd

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**  
**Siklus II Pertemuan III**

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : I/IV/5  
Hari/Tanggal : 9 September 2013  
Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Keluarga Sakinah

Indikator	Tujuan	Kegiatan Belajar Mengajar	Alat/Sumber Belajar	Penilaian						Tindak Lanjut	
				Alat	☆	☆	☆	☆	☆	Perbaikan	Pengayaan
Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal dan konsonan yang dikenali dilingkungan sekitar (B25)	Mengenal macam-macam huruf vokal dan konsonan	<b>KEGIATAN AWAL</b> - Baris di halaman, jalan ditempat dan mengucap janji anak bustanul athfal - Pemanasan dengan bernyanyi bermain dalam lingkaran - Tanya jawab tentang huruf abjad - Permainan kartu huruf <b>1. Anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dan membuat barisan</b> <b>2. Guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan pada anak.</b> <b>3. Dua set kartu huruf vokal yang berukuran 15x15 cm diletakkan di lantai secara acak</b> <b>4. Guru memberikan arahan cara bermain dan memberikan contoh.</b> <b>5. Permainan dimulai,</b>	Diri sendiri  Kartu pengenalan, kartu huruf,	Percakapan  Unjuk kerja							

Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya(B12		anak melompat pada huruf-huruf vokal, dan setelah sampai di ujung lompatan anak diminta mengambil salah satu huruf dan membawanya kembali menuju meja yang di atasnya sudah tertata rapi kartu huruf yang berukuran 9x10 cm. Anak kemudian menyebutkan bunyi huruf yang diambilnya dan menjodohkannya dengan huruf yang bentuknya sama.								
	Anak dapat menghubungkan huruf dengan kata yang tepat	<p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, doa, bernyanyi lagu Doa</li> <li>- Permainan menyusun kata:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan tema yang ada pada hari itu sambil menunjukkan gambar-gambar yang terkait dengan materi yaitu menunjukkan gambar rumah, bagian-bagiannya serta berbagai perabot rumah.</li> <li>2. Anak menyebutkan nama gambar, kemudian menyebutkan huruf apa saja yang ada pada kata itu.</li> <li>3. Anak mencari huruf untuk membentuk suatu</li> </ol>	Kartu gambar, kartu huruf	Observasi						



Dapat melaksanakan tugas kelompok (SE1)	Anak dapat bermain kreatif dengan balok Anak dapat meronce kalung dengan rapi Anak dapat menyusun gambar dengan tepat	<p><b>kata. Misalnya untuk gambar rumah anak mencari huruf r-u-m-a-h dan kemudian menyusunnya menjadi kata yang benar.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PT: menyusun balok membuat rumah keluarga</li> <li>- Pemberian tugas membuat kalung untuk ibu</li> <li>- Pemberian tugas menyusun gambar anggota keluarga dari rendah ke tinggi.</li> </ul>	<p>Balok</p> <p>Manic-manik, benang</p> <p>Gambar anggota keluarga (ayah,ibu, kakak, adik)</p>	<p>Unjuk kerja</p> <p>Hasil Karya</p> <p>Penugasan</p>						
		<b>ISTIRAHAT</b>								
Menyanyikan lagu keagamaan (NAM 3)	Anak dapat menyanyi dengan intonasi yang jelas	<p><b>KEGIATAN AKHIR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praktek langsung menyanyi lagu Doa</li> <li>- Berdoa, salam</li> </ul>	Diri Sendiri	Unjuk kerja						

Koripan, Agustus 2013

Mengetahui,  
Kepala TK ABA Koripan



Nasyiatun Ni'mah, S.Pd.AUD

Guru Kelas

Kasiyem, S.Pd

# Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan

*Lampiran 14. Tabel Rubrik Penilaian Lembar Observasi*

No	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1	Mampu membaca gambar	Anak mampu membaca gambar dengan tepat	1
		Anak belum mampu membaca gambar dan hanya diam	0
2	Mampu menyebutkan simbol huruf a-z	Anak mampu menyebutkan semua huruf a-z	1
		Anak belum mampu menyebutkan semua huruf a-z	0
3	Mampu menunjukkan simbol huruf yang diminta	Anak mampu mengambil dan menunjukkan huruf yang diminta dengan tepat dan cepat	1
		Anak belum mampu menunjukkan huruf dengan tepat	0
4	Mampu menyebutkan kata dengan membunyikan nama huruf yang ada dalam kata tersebut	Anak mampu menyebutkan huruf dari kata yang ditunjukkan guru dengan tepat	1
		Anak belum mampu menyebutkan kata dengan benar	0
5	Mampu menghubungkan gambar dengan kata	Anak mampu menghubungkan gambar dengan kata secara tepat	1
		Anak belum mampu menghubungkan gambar dengan kata yang tepat	0
6	Mampu menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata yang memiliki makna	Anak mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna	1
		Anak belum mampu menyusun huruf menjadi kata yang bermakna	0
7	Mampu menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan	Anak mampu menyebutkan dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan dengan cepat dan tepat	1
		Anak belum mampu membedakan huruf vokal dan konsonan	0

# Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan

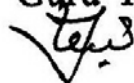
Lampiran 15. Hasil Observasi Sebelum Tindakan

Hasil Observasi Sebelum Tindakan  
Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK ABA Koripan

No.	Nama	Indikator													
		Menyebut Simbol Huruf a-z		Menunjuk Simbol Huruf		Menyebut dan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan		Menyebutkan Kata		Membaca Gambar		Menghubungkan Gambar dengan Kata		Menyusun Huruf Menjadi Kata Bermakna	
Skor		1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
1.	GLG		√		√		√		√		√		√		√
2.	DHN	√		√		√		√		√		√		√	
3.	DLA	√		√		√		√		√		√		√	
4.	DFA	√		√		√		√		√		√		√	
5.	RN	√			√		√	√		√			√		√
6.	DLN		√		√		√		√		√		√		√
7.	ASF	√			√		√	√		√			√	√	
8.	RSN	√		√		√		√		√		√		√	
9.	SPT	√		√		√		√		√		√		√	
10.	SPI	√		√		√		√		√		√		√	
11.	FRL	√			√		√	√		√		√		√	
12.	ZDN		√		√		√	√		√		√		√	
13.	ZLD		√		√		√		√		√		√		√
14.	AY		√		√		√		√		√		√		√
15.	DK		√		√		√		√		√		√		√
16.	WNN		√		√		√		√	√		√			√
17.	PPT		√		√		√		√		√		√		√
18.	AVV		√		√		√		√		√		√		√
19.	DNA		√		√		√		√		√		√		√
Jumlah		9	10	6	13	6	13	10	9	11	8	8	11	9	10
Persentase		47,37%	52,63%	31,58%	68,42%	31,58%	68,42%	52,63%	47,37%	57,89%	42,11%	42,11%	57,89%	47,37%	52,63%

Mengetahui,

Guru Kelas,



Kasiyem, S. Pd

Observer,




Istina Prabawati

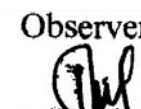
Lampiran 16. Hasil Observasi Siklus I

Hasil Observasi Siklus I  
Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK ABA Koripan

No.	Nama	Indikator													
		Menyebut Simbol Huruf a-z		Menunjuk Simbol Huruf		Menyebut dan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan		Menyebutkan Kata		Membaca Gambar		Menghubungkan Gambar dengan Kata		Menyusun Huruf Menjadi Kata Bermakna	
Skor		1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
1.	GLG	√			√		√		√		√		√		√
2.	DHN	√		√		√		√		√		√		√	
3.	DLA	√		√		√		√		√		√		√	
4.	DFA	√		√		√		√		√		√		√	
5.	RN	√		√		√		√		√			√	√	
6.	DLN		√		√		√		√		√		√		√
7.	ASF	√		√			√	√		√			√	√	
8.	RSN	√		√		√		√		√		√		√	
9.	SPT	√		√		√		√		√		√		√	
10.	SPI	√		√		√		√		√		√		√	
11.	FRL	√		√			√	√		√		√		√	
12.	ZDN	√		√		√		√		√		√		√	
13.	ZLD		√		√		√		√		√		√		√
14.	AY		√		√		√		√	√			√	√	
15.	DK		√		√		√		√		√		√		√
16.	WNN	√			√		√	√		√		√		√	
17.	PPT		√		√		√		√		√		√		√
18.	AVV		√		√		√	√		√	√		√		√
19.	DNA		√		√		√		√		√		√		√
Jumlah		12	7	10	9	8	11	12	7	13	6	9	10	12	7
Persentase		63,15%	37,85%	52,63%	47,37%	42,11%	57,89%	63,15%	37,85%	68,42%	31,68%	47,37%	52,63%	63,15%	37,85%

Mengetahui,

Guru Kelas,  
  
Kasiyem, S. Pd

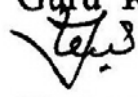
Observer,  
  
Istina Prabawati


Lampiran 17. Hasil Observasi Sebelum Tindakan

Hasil Observasi Siklus II  
Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK ABA Koripan

No.	Nama	Indikator													
		Menyebut Simbol Huruf a-z		Menunjuk Simbol Huruf		Menyebut dan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan		Menyebutkan Kata		Membaca Gambar		Menghubungkan Gambar dengan Kata		Menyusun Huruf Menjadi Kata Bermakna	
Skor		1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
1.	GLG	√		√											√
2.	DHN	√		√		√		√		√		√		√	
3.	DLA	√		√		√		√		√		√		√	
4.	DFA	√		√		√		√		√		√		√	
5.	RN	√		√		√		√		√		√		√	
6.	DLN	√		√		√		√		√		√			√
7.	ASF	√		√		√		√		√		√		√	
8.	RSN	√		√		√		√		√		√		√	
9.	SPT	√		√		√		√		√		√		√	
10.	SPI	√		√		√		√		√		√		√	
11.	FRL	√		√		√		√		√		√		√	
12.	ZDN	√		√		√		√		√		√		√	
13.	ZLD	√			√		√		√		√		√		√
14.	AY	√		√		√		√		√		√		√	
15.	DK		√		√		√		√		√		√		√
16.	WNN	√		√		√		√		√		√		√	
17.	PPT	√		√			√	√		√			√	√	
18.	AVV	√		√		√		√		√		√		√	
19.	DNA		√		√		√		√	√			√	√	
Jumlah		17	2	16	3	15	4	16	3	17	2	15	4	17	2
Persentase		89,47%	10,63%	84,21%	13,89%	78,94%	22,06%	84,21%	13,89%	89,47%	10,63%	78,94%	22,06%	89,47%	10,63%

Mengetahui,

Guru Kelas,  
  
Kasiyem, S. Pd

Observer,  
  
Istina Prabawati

# Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Membaca Permulaan



Rekapitulasi Hasil Observasi Sebelum Tindakan  
Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK ABA Koripan

No.	Nama	Indikator							Total Skor
		Membaca gambar	Menunjuk Simbol Huruf	Menyebut Simbol Huruf	Menyebut Kata	Menghubungkan Gambar dengan Kata	Menyusun Huruf Menjadi Kata yang Bermakna	Menyebut dan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan	
1.	GLG	0	0	0	0	0	0	0	0
2.	DHN	1	1	1	1	1	1	0	6
3.	DLA	1	1	1	1	1	1	1	7
4.	DFA	1	1	1	1	1	1	1	7
5.	RN	1	0	1	1	0	0	1	4
6.	DLN	0	0	0	0	0	0	0	0
7.	ASF	1	0	1	1	0	1	0	4
8.	RSN	1	1	1	1	1	1	0	6
9.	SPT	1	1	1	1	1	1	1	7
10.	SPI	1	1	1	1	1	1	1	7
11.	FRL	1	0	1	1	1	1	1	6
12.	ZDN	1	0	0	1	1	1	0	4
13.	ZLD	0	0	0	0	0	0	0	0
14.	AY	0	0	0	0	0	0	0	0
15.	DK	0	0	0	0	0	0	0	0
16.	WNN	1	0	0	0	0	0	0	1
17.	PPT	0	0	0	0	0	0	0	0
18.	AVV	0	0	0	0	0	0	0	0
19.	DNA	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		11	6	9	10	8	9	6	59
Skor maksimal									133
Persentase Keberhasilan									44,36%

Keterangan: 1 = anak mampu mencapai indikator yang telah ditentukan  
0 = anak belum mampu mencapai indikator yang telah ditentukan

Analisis statistik:  $NP = \frac{59}{133} \times 100\%$   
 $= \frac{59}{133} \times 100\%$   
 $= 44,36\%$

Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I  
Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK ABA Koripan

No.	Nama	Indikator							Total Skor
		Membaca gambar	Menunjuk Simbol Huruf	Menyebut Simbol Huruf	Menyebut Kata	Menghubungkan Gambar dengan Kata	Menyusun Huruf Menjadi Kata yang Bermakna	Menyebut dan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan	
1.	GLG	0	0	1	0	0	0	0	1
2.	DHN	1	1	1	1	1	1	0	6
3.	DLA	1	1	1	1	1	1	1	7
4.	DFA	1	1	1	1	1	1	1	7
5.	RN	1	1	1	1	0	1	1	6
6.	DLN	0	0	0	0	0	0	1	1
7.	ASF	1	1	1	1	0	1	0	5
8.	RSN	1	1	1	1	1	1	0	6
9.	SPT	1	1	1	1	1	1	1	7
10.	SPI	1	1	1	1	1	1	1	7
11.	FRL	1	1	1	1	1	1	1	7
12.	ZDN	1	1	1	1	1	1	0	6
13.	ZLD	0	0	0	0	0	0	1	1
14.	AY	1	0	0	0	0	1	0	1
15.	DK	0	0	0	0	0	0	0	0
16.	WNN	1	0	1	1	1	1	0	5
17.	PPT	0	0	0	0	0	0	0	0
18.	AVV	1	0	0	1	0	0	0	2
19.	DNA	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah		13	10	12	12	9	12	8	76
Skor maksimal									133
Persentase Keberhasilan									57,14%

Keterangan: 1 = anak mampu mencapai indikator yang telah ditentukan

0= anak belum mampu mencapai indikator yang telah ditentukan

$$\begin{aligned}
 \text{Analisis statistik: NP} &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{76}{133} \times 100\% \\
 &= 57,14\%
 \end{aligned}$$

Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II  
Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK ABA Koripan

No.	Nama	Indikator							Total Skor
		Membaca gambar	Menunjuk Simbol Huruf	Menyebut Simbol Huruf	Menyebut Kata	Menghubungkan Gambar dengan Kata	Menyusun Huruf Menjadi Kata yang Bermakna	Menyebut dan Mengelompokkan Huruf Vokal dan Konsonan	
1.	GLG	1	1	0	1	0	0	1	4
2.	DHN	1	1	1	1	1	1	1	7
3.	DLA	1	1	1	1	1	1	1	7
4.	DFA	1	1	1	1	1	1	1	7
5.	RN	1	1	1	1	1	1	1	7
6.	DLN	1	1	1	1	1	0	1	6
7.	ASF	1	1	1	1	1	1	1	7
8.	RSN	1	1	1	1	1	1	1	7
9.	SPT	1	1	1	1	1	1	1	7
10.	SPI	1	1	1	1	1	1	1	7
11.	FRL	1	1	1	1	1	1	1	7
12.	ZDN	1	1	1	1	1	1	1	7
13.	ZLD	0	0	1	0	0	1	0	2
14.	AY	1	1	1	1	1	1	1	7
15.	DK	0	0	0	0	0	1	0	1
16.	WNN	1	1	1	1	1	1	1	7
17.	PPT	1	1	1	1	0	1	0	5
18.	AVV	1	1	1	1	1	1	1	7
19.	DNA	1	0	0	0	0	1	0	2
Jumlah		17	16	17	16	15	17	15	113
Skor maksimal									133
Persentase Keberhasilan									84,96%

Keterangan: 1 = anak mampu mencapai indikator yang telah ditentukan  
0= anak belum mampu mencapai indikator yang telah ditentukan

$$\begin{aligned}
 \text{Analisis statistik: NP} &= \frac{A}{SM} \times 100\% \\
 &= \frac{113}{133} \times 100\% \\
 &= 84,96\%
 \end{aligned}$$

Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan  
Anak Kelompok B TK ABA Koripan

No.	Nama	Kemampuan Membaca Permulaan			Keterangan
		Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II	
1.	GLG	0	1	4	Cukup baik
2.	DHN	6	6	7	Baik
3.	DLA	7	7	7	Baik
4.	DFA	7	7	7	Baik
5.	RN	4	6	7	Baik
6.	DLN	0	1	6	Cukup baik
7.	ASF	4	5	7	Baik
8.	RSN	6	6	7	Baik
9.	SPT	7	7	7	Baik
10.	SPI	7	7	7	Baik
11.	FRL	6	7	7	Baik
12.	ZDN	4	6	7	Baik
13.	ZLD	0	1	2	Belum baik
14.	AY	0	1	7	Baik
15.	DK	0	0	1	Belum baik
16.	WNN	1	5	7	Baik
17.	PPT	0	0	5	Cukup baik
18.	AVV	0	2	7	Baik
19.	DNA	0	0	2	Belum baik
Jumlah		59	76	113	
Persentase		44,36%	57,14%	84,96%	

# Foto Proses Penelitian

*Lampiran 19. Foto Proses Penelitian*



Gambar 1. Anak berbaris di halaman untuk kegiatan fisik jalan di tempat, bernyanyi lagu “lonceng” dan mengucapkan “Janji Anak Bustanul Athfal”.



Gambar 2. Guru dan anak melakukan pemanasan dengan bermain dan bernyanyi dalam lingkaran.



Gambar 3. Anak berbaris di tepi lapangan untuk mendengarkan penjelasan aturan permainan.



Gambar 4. Anak melakukan permainan kartu huruf mencari dan melompat pada huruf vokal diantara huruf-huruf konsonan yang ada.



Gambar 5. Anak mencari dan melompati huruf yang sesuai dengan nama anak dengan dibantu teman-temannya.



Gambar 6. Anak melakukan pemanasan sebelum melakukan kegiatan fisik.



Gambar 7. Anak dibagi menjadi 2 kelompok untuk berlomba mencari huruf yang sesuai.



Gambar 8. Anak berlomba mencari huruf dengan melompati huruf-huruf vokal yang ada





Gambar 9. Anak berlomba menemukan huruf yang sesuai dengan gambar.



Gambar 10. Anak berlomba menyusun huruf-huruf yang ditemukannya sesuai dengan nama gambar.



Gambar 11. Guru melakukan kegiatan apersepsi tema lingkungan dan memberikan penjelasan permainan kartu huruf.



Gambar 12. Anak memilih kartu gambar yang diinginkannya.





Gambar 13. Anak menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar yang diperolehnya.



Gambar 14. Beberapa anak telah selesai menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar.



Gambar 15. Anak mencari dan menyusun kartu huruf untuk membentuk kata yang bermakna, yaitu nama dirinya.



Gambar 16. Anak berhasil menyusun kartu huruf menjadi nama dirinya.